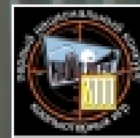


www.game-exe.ru
Июль 2000



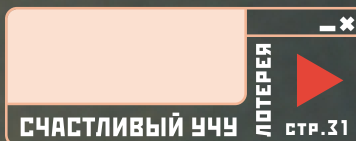


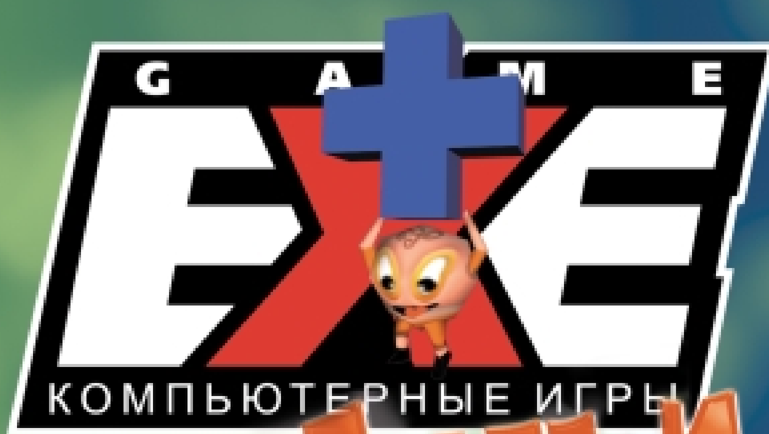
Рекомендуемая розничная цена журнала — 57 руб., без CD — 37 руб.

стр.15-28

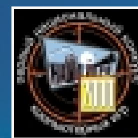
Время возмужания

PROJECT OVERDRIVE





www.game-exe.ru
Июль 2000





Рекомендуемая розничная цена журнала — 57 руб., без CD — 37 руб.

САМОГОНКИ

Время возмужания

стр.15-28

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ
ЛОТЕРЕЯ
стр.31

ЧИТАТЕЛЬСКАЯ ГАЗЕТА

№2 (02)

Газета основана в 1995 году при участии Леонида КАРПЕНКО (г. Тольятти)
Несмотря на то что издание почти не прекращалось, оно возобновлено в 2000 году

Выходит почти ежеквартально

1-31 июля 2000 г.

ПИСЬМА О КЛАССИКЕ

Неправильные гоблины
Охота за пикселями в особо извращенной форме
стр.4

Есть такая штука: реинкарнация. Как бы это попроще? А-а, respawn! Так вот, это оно и есть. Никто и не утверждает, что сквозь дефматч под названием "жизнь" можно пройти, не умерев ни разу...
Господин ПЭЖЭ

СЕГОДНЯ В НОМЕРЕ:

УГАДАЙ...

Легко ли быть Богом?

Михаил НОВИКОВ

И в самом деле: легко ли? Хоть ты и не совсем Бог, а "всего лишь" Бог игры (по версии журнала Game.EXE)? Ведь стоит тебе появиться на игровой выставке (а этот снимок сделан на последней E3), как тебя тут же начинают атаковывать толпы журналистов-приставал, норовящих показать тебе твое фото, только что опубликованное в их изданиях (пааадумаешь! сколько их еще будет!), несносные игроки, выпрашивающие автограф, надоедливые издатели, мечтающие подписать договор на твою новую игру... Уф! Устаешь, как собака. Нет, трудно быть Богом.

Куда проще быть читателем Game.EXE, который проглатывает все выпуски журнала (или хотя бы четыре последних) и знает в лицо всех разработчиков, появлявшихся на страницах его номеров. В тысячу, нет, в десять тысяч раз проще! Верно же?

В таком случае вот вам, господа знатоки, элементарнейшие вопросы нового конкурса "Читательской газеты"!

1. Как зовут Бога игры (на снимке слева), который листает Game.EXE вместе с Михаилом Новиковым (кажется, справа)?
а) Юбер Шардо
б) Тим Шефер
в) Рон Гилберт
г) Дэвид Перри
д) Джон Кармак

2. Музыка из какой игры, по мнению Бога игры, украсила бы его похороны?
а) Messiah
б) Monkey Island 2
в) DOOM 2
г) Alone in the Dark
д) Zelda 64

3. Кем был главный герой одной из самых выдающихся его игр?
а) Следователем
б) Гробовых дел мастером
в) Байкером
г) Морским пехотинцем
д) Червяком

4. Как называется одна из самых презираемых им "игр"?
а) Deer Hunter
б) "Штырлиц"
в) Deer Hunter III
г) Deer Hunter II
д) "Олигархия"

5. Что Бог игры говорит в данный момент (в момент просмотра журнала, конечно)?
а) Черт возьми, когда же вы перейдете на английский! Или хотя бы на латиницу... Впрочем, сорри, рубрики у вас на латинице. Молодцы!
б) Кстати, а почему не выставку не приехала моя любимая Маша Ариманова? Ее письменный английский выше всяких похвал.
в) Мне определенно нравится ваш новый дизайн. Этакий навороченный хай-тек!
г) Миша, можно нескромный вопрос: почему его фотография больше моей?!
д) Я играл в одну русскую игру... нет, не тетрис... кажется, "Вангеры"... очень приятные впечатления.

Мы будем ждать ваши ответы до 15 июля, после чего просто-напросто сложим все бумажки с именами правильно ответивших в старую тюбетейку ББ и, воспользовавшись методом "вечно правой руки Василия", попробуем определить самого счастливого УЧУ-читателя этого лета...

...Который получит совершенно потрясающий **The Monkey Island Bounty Pack**, подарочное издание, состоящее из трех игр знаменитой серии!

Пишите! E-mail: post@game-exe.ru (в поле "Тема" сделайте запись "Contest"). Почтовый адрес: 117419, Россия, Москва, 2-й Рощинский проезд, дом 8, журнал Game.EXE, "КОНКУРС".

...И ПОЛУЧИ ПРИЗ!

ПАРАД ЦИТАТ

Dmitriy Orlov (dmitromol@mtu-net.ru): Здравствуй, .EXE. Я смотрю на эту строку и понимаю, что в ней есть великий смысл: я желаю тебе здоровья, мой друг, и в моих руках нет оружия. Здравствуй. Я говорю это от чистого сердца...
Одно время имел честь общаться с господином ПэЖэ — он от нечего ДЕЛать сДЕЛал меня "человеком мыши". Это к теме о защите оплотов интеллекта в том самом дерьмовом болоте игровой прессы. Он — один из ключевых ДОТов этой защиты, ее вымпел. Он и его тысячелетнее существование. Правда, берегите ПэЖэ. .EXE, вы молодцы — без вас было бы хреново.

Vitaly Malinin (vitmalin@mail.ru): "Уважаемый Игорь Исупов (по крайней мере мне вас так рекомендовали)!

Андрей "Dr.Aiboleath" Кузнецов (andrzej@ezmail.ru): Почему ваш журнал становится с каждой секундой все хуже? Даже голые девушки, благотворно влияющие на рейтинги всего на свете, не помогли. Новый дизайн с транслитом наконец полностью соответствует содержанию. Хотя нет! Советую точно так писать и основной текст — чтобы остались только самые преданные читатели, готовые продираться сквозь латынь, как уже давно они продираются через сопливые и местами рвотные заумствования авторов. Может, тогда вы будете окончательно счастливы в своем безумии? Суть: из двух последних номеров (ок. 300 страниц) достойным "старого" Game.EXE является только текст о молодом парне, больном лейкозом, — по крайней мере именно он заставил меня заново поиграть в его игру. Остальные тексты — "полное говнище" ©, недостойное даже "новой" бумаги, внебрачного ублюдка наждака и промокашки.

ИЗДАТЕЛЬ
ОЗАО «The Game.UCHU Journal»
Game.Uchu Journal

Президент, главный редактор «Читательской газеты»
Николай ПУШКИН
Генеральный директор
Георгий Дантес
Дирекция:
Иван Белинский
Александр Добролюбов
Георгий Аксаков
Главный художник
Илья Репин-Глазунов
Отдел распространения:
Тел. 232-2165
Отдел рекламы:
Тел. 232-2261

УЧРЕДИТЕЛЬ
ОЗАО «Издательский дом «Читательская газета»

ЧИТАТЕЛЬСКАЯ ГАЗЕТА

РЕДАКЦИЯ:
Ответственный секретарь
Майк Бакунин
Игры древности
Александр Металлургический
Игры и их названия
Михаил Барнаульский
Игры и изобретательство
Женя Иркутский
Игры и нравственность
Андрей Дубинский
Игры и литература
Иван Седов

Тираж

Отпечатано в типографии
Адрес редакции: 117419, Москва, 2-й Рощинский пр., д. 8

ОСТОРОЖНО: ФАРИСЕИ!

Кина не будет

Только при чем здесь киномеханик?

Здравствуй, дорогая редакция! С интересом слежу за то и дело вспыхивающей на страницах .EXE полемикой на темы “Насилие в играх”, “Казуалы” и “Откуда есть пошел Господин ПэЖэ” и вот решил высказать свое, в общем-то, не очень оригинальное мнение.

Но прежде хочу поблагодарить вас то, что ваши публикации читаются как литературные произведения малых форм, с брызгами юмора (со стороны старикана ПэЖэ определенно брызжет красным). Спасибо, что не скатываетесь до банальных “лажа” и “рулез”, взятых на вооружение прочими. Правда, часть “читателей” вы из-за этого, скорее всего, потеряли, но, думаю, вы не особенно страдаете: донт кру бабу, умных людей все еще есть, не всех довели до цугундера!

“Насилие”

Сколько же разговоров велось и ведется на эту пустейшую тему — “Насилие и...”! Что меня больше всего удивляло, если не сказать “злило” во всех этих “дискуссиях”, — так это то, что игры рассматриваются как продукт, обладающий, так сказать, эксклюзивным правом влияния на умы: вот был нетронутый злом ум, добрый, белый и пушистый, но тут появляется плохая (плохая, плохая!) игра и делает из человека садиста и маньяка. Бред какой-то. Сиволапый.

В большинстве случаев человек, начинающий играть, уже имеет в голове что-то, кроме незанятого места для мыслей. Правда, встречаются персонажи, которые в голову только едят, но это полная клиника, и о ней говорить не хочется.

Если человек всю свою жизнь наблюдал, как папаня общается с “беленькой”, а маманя шалила при этом с друзьями папани и насыщалась книгами типа “Как тяжело быть богатым, особенно в девятнадцатом веке”, и если в его школе ценились не честь и не количество прочитанных (и понятых при этом) книг, а умение сплевывать и надсадно гоготать, и если шутки Бивиса кажутся ему смешнее шуток Батхеда (уот дифференс), то глупо ожидать, что такой человек, поиграв в Q, воспылает любовью к ближнему, дальнему, и вообще. Есть изначальное воспитание, которое и определяет степень асоциальности поведения человека. И если он уже был готов стать уродом, то игры это могут только высветить. Но сделать человека жестоким они не смогут ни-ког-да.

Одна из моих любимых игр — Descent (тот который “туннельный”). Прошел все три части вдоль и поперек. И что — я стал луддитом? Начал великий бутлерианский джихад? Взорвал какой-нибудь роботостроительный завод? Не-а. Обожая Fallout (кстати, насчет третьей части слышно что-нибудь?), не жду наступления атомной войны. Человек, в которого родители с детства заложили определенную матрицу поведения, никогда, никому и ничему не даст заменить свои мозги.

Так что можно стонать и ругаться, запрещать игры, Кинга и Natural Born Killers, закрывать компьютерные клубы, но что это даст? Тот, кто мечтает о карьере имбецила, эту карьеру непременно сделает, уж поверьте. Отморозок и в Карлсоне увидит педофила. Общество и Разгневанные Родители будут брызгать слюной, регламентировать и упорядочивать, запретят HF и слово “жопа”, будут на каждом углу проповедовать Доброту, Понимание и Полное Благорастворение Воздухов, а сволочей будет становиться все больше и больше. Пока официальная и “родительская” реальность отличается от реальности уличной, кина не будет. Только при чем здесь киномеханик? Цинковые гробы из Чечни, сияющие ряхи бездарных “певцов”, жополицые правители-ворюги — все это подавляет в человеке человеческое намного быстрее, чем полигональные трупы и спрайтовая кровь.

И пластичная психика среднестатистического подростка (не важно, в какой стране он проживает — бивисы интернациональны, как марксов пролетариат) поддастся в первую очередь безумию обычной жизни. И когда сформируется полностью, приходит черед компьютерных игр/фильмов/телевидения/horror books. Но они только отшлифовывают уже сделанное намного раньше. Если кто не знает, основа характера формируется до пяти лет (имеется в виду возраст).

ПэЖэ

А теперь, для разрядки, пара слов насчет Господина ПэЖэ. Мои знакомые и друзья высказывали массу предположений на тему “Кто есть ПэЖэ”. Вот некоторые из этих версий: Генная репродукция австралопитека, сосед овечки Долли по лаборатории; Великий сверкающий Бой, могучий утес с одной ногой на небесах, живущий пока не исчезнут машины; Дух бесплотный, хаотично нейтральный; Дед Щукарь с шотганом; Демон второго порядка, из бултыхания молекул связные статьи о модных развлечениях извлекающий; Заблудившийся партизан, до сих пор взрывающий мосты... Но персонаж-то в самом деле яркий. Пыль смахнуть, запотевшие глазки тряпочкой протереть, суставы смазать — и о-го-го, как он еще пошумит! (Кстати, зря вы сознались в том, что ПэЖэ есть плод фантазии и сотрудничества нескольких авторов. Интриги поубавилось. Не надо было. Обломисты, чтоб вам всю жизнь “Винды” поднимать. Всю романтику уконтрапупили.)


Fallout

С уважением,

Андрей “Atreides” ДУБИНСКИЙ,
27 лет, КИЕВ (УКРАИНА)

P.S. Очень меня интересует ваша книга, тщательно рекламируемая, о создании игр. Но я, житель Украины, увы, не смогу испить из сей чаши цифровой мудрости. Может, как-нибудь умудритесь и на ридну Украину пару сотен экземпляров завезти? Куплю и друга приведу, только отоварьте.

***ОТ РЕДАКЦИИ**: Андрей, пока вы писали это письмо, несколько сенаторов дружественной нам страны США, заручившись поддержкой генпрокурора штата Иллинойс, добились введения запрета на продажу несчастным детям этого штата (то есть всем, кому нет 17 лет) компьютерных игр “с элементами насилия”. 1:0 в пользу Благорастворения Воздухов. Фарисеи начинают и... как думаете, выиграют? А в наших с вами отечествах?..*

Ну да ладно. Мы лучше о ПэЖэ. Обижаете, никакой он не “плод”! А про бригадный подряд по методу братьев Жемчужниковых и А.К.Толстого — так это грустная шутка была. (Кстати, с виновного в ее произнесении, кажется, это был ББ, строго спрошено администрацией). Просто вы знаете, как надоели эти звонки из “Книги рекордов Гиннесса”! Ведь они уже тысячу лет на нашего аксакала зуб точат: хотят поместить его в раздел “Ныне живущие люди, видевшие живых мамонтов”, а ПэЖэ их динАмит — никак не может отнести в проявку фотопленку с этими самыми мамонтами (занят он, видите ли!). Вот ББ и решил от них таким макаром отбрехаться. Кстати, ПэЖэ, редакция последний раз интересуется: когда людям карточки отдашь?..

И о нашей ненаглядной первой книге. Тьфу-тьфу-тьфу, но когда вы будете читать эти строки, она, вероятнее всего, уже будет готова. Довезет ли ее наше, российское, колесо до вашего, украинского, Киева? Легко. Для хорошей вещи 700 верст не расстояние.

КРУЖОК "УМЕЛЫЕ РУКИ"

Стиринг Вилс. Ну чтобы ехать!

Привет, Game.EXE! Как дела? Бодрячком? Давно я не покупал любимый УЧУ. Н-да, как все изменилось... Так вот, перехожу к делу. Я читал ваш журнал еще до того, как у меня появился первый компьютер (а это было в далеком 96-м), и всегда считал вас лучшими. Ну а играл я поначалу практически во все, что попадалось, однако сейчас на моем винчестере стоят только NFS5, MSFS 2000 и Fallout 2 (хотя я его давно уже прошел). Но сегодня — только о симуляторах!

Первой у меня оказалась Need For Speed 2, рулить приходилось с помощью клавиатуры, и лишь потом у меня появился простенький аналоговый джойстик, который я сразу же... разобрал. Зачем? Так я его ради этого и покупал! (Сейчас все поймете.) С этого момента все и началось: я сделал свой первый руль!

А потом друг принес мне настоящий руль, от "Карины", но он показался мне большим, не для стола, поэтому я решил сделать на его базе автомобильный тренажер. На раме из железного уголка 40х40, габариты — 1100х600 мм. На раму установил кресло от "копейки" (говорят, еще итальянское), руль, педали (да, я их тоже делаю) и рычаг передач, сооруженный из старого джойстика от "Поиска".

Впрочем, в этом нет ничего удивительного, вся изюминка заключается в том, что у меня есть педаль сцепления, которая работает с любой игрой, где есть ручная коробка. Ее функция очень проста: она замыкает главный провод коробки; если ее не отжать, скорость не переключится, и, кроме того, раздается неприятный звук, который "воспроизводит" электромеханическая трещотка, отключаемая нажатием на сцепление. С помощью этого устройства (для примера) мой лучший круг на трассе RedRock Ridge (NFS3) — 2.23:15, машина — 355-й "Паук" (правда, на "автомате"). Может, и не рекорд, но, согласитесь, шустро получилось. Кстати, в NFS5 Driver factory тоже была полностью пройдена...

Лично мне кажется, что по части "руления" мое изделие ничем не отличается от настоящих импортных рулей.

Планы на будущее? Хочу сделать из клавиатуры авиатренажер, чтобы летать в MSFS 2000. А из клавиатуры потому, что у меня на этом "джойстике" будет столько клавиш, сколько я захочу: 10, 20, 30... Кстати, в моем ПК стоят две "звуковухи", а это значит, что в моем распоряжении целых 8 осей.

Ну ладно, пока, большой привет всей редакции УЧУ.

ЖЕНЯ, *ИРКУТСК*

***ГОСПОДИН ПЭЖЭ** (pg@game-exe.ru): Мои мозолистые руки, увы, более уверенно держат шотган, чем паяльник, так что назваться "коллегой" не рискну, но не поделиться парой ценных предложений просто не могу, ибо сам о них давно мечтал, да все как-то не получалось. Во-первых, срочно, очень срочно советую соорудить полноценный штурвал, пока не подтянули секретность на авиабазах и железки со списанных самолетов все еще стоят бутылку горячительного. Механика настоящего самолетного штурвала (или, на худой конец, вертолетного джойстика) — это нечто на три порядка более крутое, чем любые фабричные "дергалки". С таким штурвалом результаты в NFS или Wing Commander (мир его праху) возрастут до невероятных значений.*

А во-вторых, надо развиваться в обратную сторону. Настоятельно советую подумать об установке компьютерного управления на настоящем автомобиле. Нет, не в смысле искусственного интеллекта (дороговато, да и сложновато), а в смысле изменяемого передаточного отношения в зависимости от скорости и угла поворота "баранки", автоматизации и оптимизации нажатия на педаль сцепления (пусть обзавидуются "стептроники!") и прочих радостей. Да и MP3-музыка в машине не помешает, если уж в багажнике валяется системный блок! А какую сигналку на его базе можно соорудить... Только об одном прошу: не под Windows! Вам-то что, бац — и на том свете, а мне потом всю жизнь стыдиться в зеркало смотреть...

РЕПЛИКА

С чего начинается игра

У всякой игры должно быть Имя

Хайре, .EXE! Привет всем-всем-всем. Собственно, пишу не вам, суровым летописцам полупроводникового виртуала, а простым братьям пацакам, ваяющим или пытающимся ваять собственные игрушки.

Насущный вопрос: с чего начинается игра? С картинки в твоем букваре, то есть, простите, УЧУ? С яркой коробки на витрине? Отнюдь. Игра начинается с названия. Назовите ее, скажем, Prdrzduke From Chukotka, и на ваше творение будут глядеть с опаской. Назовите ее "Моя Цивилизация", и люди будут плеваться, проходя мимо. А если вы назовете игру Civilization III, то от желающих лицезреть заветный диск придется отбиваться нагайкой. Правда, Дедушка Мейер вряд ли будет рукоплескать выдумке предприимчивого пацака...

В чем же секрет хорошего названия? Увы, это не праздный вопрос. Увидев список игр, участвующих в Первом национальном конкурсе (см. .EXE ##2-3'00), я с горечью отметил, что с фантазией у скульпторов... гм... у какой-то очень небольшой их части (чертова политкорректность!) довольно хорошо. Из чего я заключил, что игрушки остальных ваятелей будут такими же серыми и парнокопытными. Zero, как сказал бы мастер Zorg.

Вот об этом, а также о полном непротивлении УЧУ злу насилием, я и хотел бы поразмышлять.

Итак, название. Оно должно ЗВУЧАТЬ. Оно должно таять на языке, словно сахарная вата, а смысл — исподволь проникать в сознание, вспыхивая феерической картиной в калейдоскопе воображения. И если у вас начал заплетаться язык, когда вы произнесли название раз двадцать, значит — название ни к черту.

Добавлю, что только загадочные "Диггеры: Мегаполис над нами" удовлетворяют этим требованиям. Звучит, согласитесь. Тревожно так, чувствуется непонятная угроза. Будит воображение.

Я, кажется, написал "название"? Замажьте корректором и забудьте! Отныне у игры должно быть Имя. Которое можно вслух произнести, когда вас спросят, во что вы играли сегодня вечером. Thief для русского человека не имя, а сплошной мазохизм с прокушенным языком (варианты "тиф" и "зиф" не принимаются) или разбитой физиономией. "Хороший клан — мертвый клан" — это вообще не название, а поговорка американских рабовладельцев, причем речь в ней идет о "поганых ниггерах". Вот он, рассадник расизма, гнездо ку-клукс-клана!

Ну и будьте, в конце концов, честными: никто вас не поймет, если сборник карточных фокусов вы назовете "Илиада" или "Хадрамаут: Сокровище забытых богов" (розовая мечта — адвенчура, написать которую собирался-собирался, да так и не собрался. Теперь все надежды на "Черный оазис" Михаила Сельдемешева. Миша, не подведи!).

А еще, чтобы набить себе цену: скажу, что сам когда-то делал игрушки (в количестве трех штук. Довольно неприглядные, надо заметить, хотя и с невероятной по своей сложности защитой от взлома). Но даже обуреваемый самыми дерзкими мечтами, я никогда даже и не помышлял сделать, а потом еще и отослать на конкурс клон "Монополии", ремейк "Диггера" или Remix (о боже! ПэЖэ, стрейнджер ин зе ку, где ты и твое бессмертное "Давить!"?!) UFO. Да есть они уже, есть! Их и без вас наделали до и больше! Хватит уже! Уф-ф... На этом месте я трижды рвал письмо в клочья и уходил пить валерьянку. Потом возвращался, и все повторялось. Кот Васька уже полчаса блюет у унитаза и орет человеческим голосом матерные песни. Пожалуй, ему уже хватит.

Вот и все, что я хотел сказать о Вьетнаме.

Искренне ваш,

Михаил, *БАРНАУЛ*

***ОТ РЕДАКЦИИ**: Дорогие сочувствующие УЧУ-читатели и многоуважаемые участники Первого национального конкурса "Наша игра-2000", все-таки нашедшие в себе силы добраться до последнего его этапа! Ищите итоги Конкурса в августовском (он же 8-й) номере Game.EXE. Сюрпризы, как бы мы от них ни страховались, неизбежны (хотя бы потому, что "монстры", например "Нивал" и Сергей Забарянский & Роман Лут, сошли с дистанции)! Разумеется, приятные.*

Неправильные гоблины

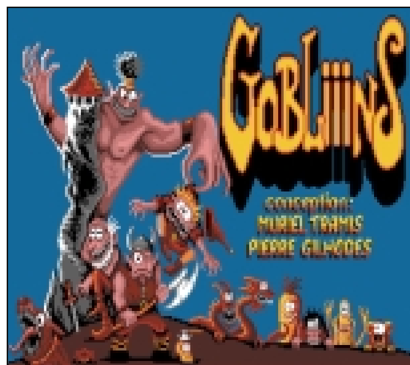
Охота за пикселями в особо извращенной форме

Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ

Привет, любители антикварных бирюлек! Сегодня я буду пугать вас рассказами про гоблинов. Чтобы было страшнее, я специально выкопал на свалке игровой истории трех не простых, а самых что ни на есть неформальных гоблинов.

Когда-то, давным-давно, гоблинов (а также эльфов, орков, троллей и другую фэнтези-живность) можно было встретить только в древнеисландском или каком-нибудь скандинавском эпосе. Trade mark как-никак. Так все и было, но однажды за раскрутку гоблинов (а также эльфов, орков, троллей и прочей фэнтези-живности) взялся некто Дж.Р.Р.Толкиен, ба-альшой фантазии человек. И теперь гоблинов (а чаще эльфов, орков, троллей и прочую фэнтези-живность) можно запросто встретить в любом городском парке, где они занимаются так называемым “толкиенизмом” — занятием, несомненно, полезным для здоровья. Гоблины (а с ними эльфы, орки, тролли и еще какая-то фэнтези-живность) обосновались всюду — в литературе, в кино, в музыке (песенка “Разговор с гоблином” от “Короля и Шута” как апофеоз, если, конечно, это можно считать музыкой) и, естественно, в компьютерных играх. Например, в 1991 году горячими древнеисландскими парнями был совершен очередной удачный прорыв в виртуальную реальность — увидела свет игра Gobliiins, замечательный квест, созданный французской командой Coktel Vision.

Оригинальности игре не занимать. А если и занимать, то совсем немного. О сюжете можно лишь догадываться — почему-то разработчики в большинстве своем предпочитают излагать все тонкости предшествующих событий в user’s manual. Скажите, в 91-м году вы много лицензионных игр в России видели? А я еще меньше: провинция, не Москва какая-нибудь, хотя и близко. Игры, как известно из учебников истории и легенд, распространялись тогда на дискетках в тщательно утоптанном виде, и ни о каких мануалах речи быть не могло. Хуже: даже readme-файл — и тот отсутствовал. Поэтому все, что сказано о сюжете ниже, — всего лишь продукт моих досужих домыслов, возникших в процессе просмотра заставки. Как следует из названия игры, главные герои квеста — те самые гоблины (а не какие-нибудь эльфы, орки, тролли или иная фэнтези-живность). И предстоит нашим героям совершить подвиг — спасти короля от жутких мучений, учиняемых каким-то вуду-пиплом. Изготовил, сволочь этакая, куклу в виде короля и давай ее булавками тыкать да перьями щекотать. Окружающие в ужасе, — король спятил, то смеется до удушья, то орет как резаный, дела государственные совсем забросил. Для исправления сложившейся ситуации в срочном порядке был сформирован отряд, который послали спасать короля. Ну что тут скажешь?



Уж послали, так послали. Так быстро гоблинов отправили на задание, что забыли популярно объяснить — что делать-то? Основные задачи ясны: вредоносного колдуна устранить и вуду-куклу уничтожить, а вот что именно для этого предпринять? С данным вопросом предстоит разобраться в процессе собственно квестоиграния. Сделать это легко, так как большим достоинством игры является то, что она не требует знания какого-либо языка — надписи встречаются редко и на прохождение игры никак не влияют. Персонажи либо не общаются вообще, либо бубнят нечто невразумительное (примерно как в The Sims). Не совсем понятно, зачем в игру было вводить поддержку нескольких языков — вся текстовая информация легко уместится на листе формата А4. Игру запросто сможет пройти не обученный иностранным языкам представитель коренного населения Австралии, ничего при этом не потеряв.

Ну и вот. Отсмеявшись над заставкой, обнаруживаешь себя в компании троих подозрительных личностей. Похоже, это и есть они, гоблины. Видел бы Толкиен, что ребята из Coktel Vision сотворили с традиционно злобными тварями. Вам приходилось наблюдать классического гоблина (мерзкий зеленорожий субъект с ятаганом наголо)? Так вот, совсем не похож. Местные гоблины производят благообразное впечатление и выглядят вполне по-джентльменски. Продолжаем знакомство с фэнтезийным спецназом. Выясняется, что втроем гоблины не зря — у каждого есть особая, присущая только ему способность. Вот, к примеру, престарелый дедок приколдовывает, а красномордый тип в рогатом шлеме, отдаленно напоминающий берсерка, просто обожает дергать за все бесхозные веревки и взбираться по ним на высоту. В случае надобности не преминет пустить в ход кулаки, боевик этакий. И последний — видимо, самый образованный — обладает прямо-таки уникальной способностью переносить и использовать предметы.

Ну вот, who is who, кажется, разобрались. Осталось придумать, что с этим сбродом делать.

Походив по экрану, обнаруживаешь, что ты почти что намертво заперт в одном локейшене. Попытавшись уйти через ворота и смачно получив по чайнику створками, с изумлением открываешь, что у гоблинов есть health points. Ай да французы, ай да... Руки бы им за это поотрывать! Сделал что-нибудь не так — расплачивайся здоровьем! И это при том, что основным приемом играния в квесты является так называемый метод научного тыка: тут лишний раз куда-нибудь ткнуть страшно — получишь по хоботу, и дело с концом (гамовером). Смех и слезы. С одной стороны, все происходящее на экране комично до невозможности, в том числе и потеря злосчастных HP. А с другой — будешь много прикалываться, протянешь ноги задолго до последнего уровня. В этом еще одно отличие “Гоблинов” от других квестов — игра разбита на отдельные этапы, которые проходятся строго последовательно и сделаны так, чтобы использовались возможности каждого гоблина. И любой уровень прямо-таки набит под завязку всяческими шуточками, отнимающими HP. К счастью, в “российский” комплект Gobliiins входила маленькая программочка, делавшая гоблинов чрезвычайно здоровыми парнями. Запустив этот трейнер, можно было развлекаться по полной программе, не опасаясь за жизнеспособность героев.



А опасаться стоит, поскольку гоблины абсолютно неподвластны логике привычной нам с вами жизни и отличаются общей нестандартностью поведения. Никогда не знаешь, к чему приведет очередная попытка поколдовать или дать кому-нибудь по носу, прямо как в жизни. В принципе, логично предположить, что алмаз из скалы лучше выдирать киркой, а не голыми руками. И уж вполне логичной является догадка о том, что пролом в мосту над ущельем лучше всего завалить яблоками. При этом рекомендуется использовать яблоки, увеличенные в несколько раз дедом-колдуном. И непременно не червивые! Во-первых, никакого количества нормальных яблок для заполнения пропасти не хватит, а во-вторых — представляете, что станет с бедным крошечным гоблином, когда из магически увеличенного яблока выползет магически увеличенный червячище? Так ведь и до инфаркта недалеко. Так что думайте, думайте, что творите! Хотя все равно не поможет, всего же не рассчитаешь, как говаривал один орел-мужчина. Потому что слишком логичные или очевидные действия тоже могут принести ущерб здоровью. Вот пример: вызывающая ярко-красная кнопка на самом видном месте. Ну как на такую не нажать? По идее, следуя постсоветским инстинктам, наш человек должен с недоверием относиться к красным кнопкам и куда попало пальцы не пихать. Но любопытство оказывается сильней, и в результате на голову не-

задачливому гоблину падает "камень окаянный" (подробности см. в тексте песни "Камнем по голове", "КиШ"), вызывая очередное уменьшение health-bar (что ж ты, дурень, трейнерто не запустил?) и приступ веселья у играющего.



Что здорово, так это то, что "Гоблины" перенасыщены юмором. Общая нелогичность или, если хотите, нестандартность всех действий героев игры в сочетании с доступными массам шутками абсолютно не напрягает. Даже наоборот, так и хочется сделать какую-нибудь глупость, чтобы увидеть, что же произойдет. Получается, что игра своим общим настроем как бы подталкивает игрока к правильному решению — очередной до ужаса нелогичной и смешной выходке. И это хорошо, и это правильно. В конце концов, они все-таки гоблины, пусть непохожие на своих древнеисландских предков, но от этого не менее гоблинистые. Скажите, вам часто приходилось у себя на кухне расстреливать морковью из пушки кастрюлю в попытке сготовить овощной бульон? А для гоблинов это будни. Самый верный способ благополучно закончить игру в рекордные сроки — забыть все, чему вас учили в этой жизни, и начать смелые эксперименты с гоблинами в роли подопытных кроликов. Если вам не повезет и вы застрянете на каком-нибудь головоломном уровне, не теряйтесь. В данной игре бороться с этим просто — начинайте использовать всё на всём и на всех, в пределах одного локейшена предметов не так уж много. Чтобы быть уверенным, делайте как минимум по три захода. Рано или поздно (зависит от вашей догадливости и удачи) вы наткнетесь на нужное решение. Для достижения хеппи-энда повторить около 20 раз — по числу уровней в игре.

Гоблины под французским соусом создают приятное впечатление. Но — несмотря на все положительные моменты — есть в этой цистерне меда некоторое количество дегтя.

Играя в "Гоблинов" после, скажем, очередного квеста Sierra On-Line (даром что французская Coktel Vision была в те годы подразделением этой американской компании), выпущенного в районе 1991 г., или, например, Xenon 2 (гениальный до идиотизма скроллер 1989 года выпуска), чувствуешь удивление. Это мягко говоря. Ну в самом деле: вокруг 1991 год, причем после Рождества Христова, а не до; все вовсю используют ультрасовременные "фичи" новомодной VGA-графики; оставив в покое охрипший от натуги в попытке выдать более-менее реалистичный звук "спикер", создают замечательные MIDI-композиции... Пробивают, понимаете, хилой грудью какого-нибудь поглотившего не один грей ионизирующего излучения и от этого особенно продвинутого программера дорогу прогрессивным технологиям. А эти поедатели лягушек&улиток? Достаточно сказать, что "Гоблины" запускаются на любой IBM-совместимой машине, кроме разве что компьютеров серии 8086, являющихся, по сути, программируемыми калькуляторами. "Гоблины" не требуют мало-мальски продвинутого железа и издают совершенно одинаковые звуки на "спикере" и "саунд-бластере". Поддерживаются все существовавшие на тот период видеоадаптеры, для полного счастья не хватает только светодиодов. Мышь не обязательна, хотя и желательна. Короче говоря, сделали массовый продукт с большой буквы.

Как и многие другие представители квестового жанра, Gobliiins заставляют игрока помаяться пиксель-хантингом в особо жестоких формах. Пиксели в этой игрушке большие и страшные, охотиться на такие — сплошное удовольствие. Если вы напрочь лишены фантазии, вам ни за что не догадаться, что торчащий из-за кучи серых пикселей (так выглядит стена) желтый пиксель — это рыбий хвост. Нужно иметь очень развитое воображение, чтобы сразу сообразить, что темный пиксель — это не пятно, а отверстие, в которое нужно вставить палку. Пока не сообразите, бедный гоблин будет самозабвенно колотить себя по макушке деревянным изделием о двух концах в надежде пробудить мудрые мысли в вашей не менее мудрой голове, постоянно теряя и теряя здоровье.

Веселые ребята из Coktel Vision приготовили сюрприз для всех квестоманов — отсутствие каких-либо сэйвов. Это особенно занятно, если помнить, что любое неосторожное действие может привести к непредсказуемым последствиям вплоть до гибели одного из гоблинов. Спасает лишь то, что уровни сами по себе небольшие и проходятся быстро. По выполнении очередной мозголомной задачи игроку торжественно вручают код доступа на следующий уровень. Таким образом, любой лентяй может запросто запрыгнуть в самый конец игры и узнать, чем же все закончилось. Как будто и так не понятно, что кончилось все хорошо. Даже еще лучше.

ТВОРЧЕСТВО НАРОДОВ Q

Лягушка-квакушка

Русская народная Q-сказка

Иван СЕДОВ,
Г.БАЛАШОВ САРАТОВСКОЙ ОБЛ.



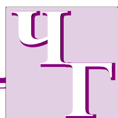
В стародавние времена, о которых теперь и не упомнить, если бы не летописи на трех-с-половиной-дюймовых магнитных скрижалях, что стопочками сложены у меня в заветном хорошо проветриваемом местечке, было у царя три сына. И пришла им однажды пора жениться. И нажал тогда царь-батюшка, прогуливавшийся в тот час по dm1, на паузу (pause) и молвил им:

— Дети мои ненаглядные! Не век вам друг друга по уровням шпынять, пора вам жениться... Возьмите-ка каждый по Rocket Launcher'у, выберите случайным образом уровень и стреляйте в сторону, которая вам глянется. В кого ваша ракета попадет — та, значится, и невеста ваша...

Не посмели ослушаться "отца" братья, выбрали каждый по уровню и стали стрелять. Первый засадил ракетой в купеческий дом, из развалин которого тотчас показалась, само собой, купеческая дочь — откормленная, мордастая, с длинной косой. Дюже понравилась она старшему сыну... Граната среднего сына угодила прямиком в боярский двор. (Кое-что, конечно, рухнуло и с тех пор восстановлению не подлежит, но ничего не попишешь — царская воля...) Павой величавой, зазывно покачивая обгорелыми после взрыва бедрами, вышла навстречу среднему сыну боярская дочка — костлявая, долговязая (даже без каблуков) и с лица, что твоя фотомодель Клавдия Ивановна Шифер, отчего средненький тут же ее зверски возжелал... Наконец, настала очередь младшего. Иван-царевич (а это был он) долго тасовал уровни, прежде чем сделал свой выбор. А выбрав, саданул для верности из Rocket Launcher'а аж два раза (один раз себе под ноги — не зря ж его в народе за глаза Ваней Дураковым называли) и пошел искать, куда его ракета угодила... Полдня бродил царев Ваня по этапу (названия не спрашивайте, нет этого в летописях, промашка писаря), истоптал его вдоль, поперек и по диагонали, пару секретов новых нашел — а ракеты не видать. Наконец, где-то в смрадной кислоте, на самом краю уровня увидал Иван свою ракету в... лапах у лягушки. Расстроился страшно, до легкой истерики и суицидальной попытки (видать, ждал, что попадет по меньшей мере в звезду своих очей загадочную квест-диву Машу Аримановy, а по большей — в замечательную рок-исполнительницу Оленьку Арефьеву, от которой просто-таки тащился), хотел даже заново все действия проделать (благо арсенал ракет был почти полон), но царь-батюшка решительно нажал "t" и сурово бросил непутевому сыну в командой строке ненаглядной консоли: "Nechego rozhu vorotit', beri, Van'sha, lyagushku v zheny — znat', sud'ba u tebya takoi, my unlucky yongest son..."

И вот женились царевы дети: старший — на купчихе, средний — на боярыне, а Ваня на этой... ляге зеленой, неразборчиво квакающей что-то на аглицком наречии. Для пира выбрали, конечно же, e1m7. Босс тамошний потешал их, праздничным салютом раскидывая в разные стороны куски провинившегося Shambler'а; между электролитов натянули транспаранты "Муж и жена — на dm6 война", "У хорошей тещи зять не будет кемпером", "Желаем паре молодой, чтоб ping у них был нулевой", ну и прочие двусмысленные бесстыдства; народ от души веселился, пел и плясал, не покладая глоток и ног, славя царя, сыновей и их вновь обретенных родственников. Под утро вся лава была в Smirnoff-бутылках из огнеупорного стекла, а от руководства e1m7 пришла депеша о перерасходе средств на царском счете, ввиду неприлично долгой онлайновой гулянки, и строжайшее предписание немедленно убрать с Босса срамные надписи, сделанные какими-то невоспитанными гостями...

Но это цветочки, ягодки начались,





Алексей БАРСКИЙ (WWW.ARK.RU — ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ ОЛЬГИ АРЕФЬЕВОЙ)

Ольгой Арефьевой, одной из лучших современных российских рок-woman (а еще настоящим, без всяких скидок на "песенность" ее текстов, поэтом), восторгается не только герой этой сказки, но и вся дорогаяредакция, вот уже несколько месяцев слушающая ее и группы "Ковчег" пластинку "Регги левой ноги" (Отделение "Выход", 2000 г.).

когда царь вызвал к себе сыновей и произнес следующую историческую фразу, попавшую потом во все русские народные сказки:

— Хочу посмотреть, кака из ваших жен лучшая мастерица (вот эта фраза!). Посему пусть каждая к завтрашнему дню сработает мне... скажем, таку рубаху, чтобы мне в ней было не стыдно пред людьми показаться и в многопользовательской игре не сразу убивали.

Почесали дети в затылках, но перечить "отцу" не стали, а пошли к молодым женам, дабы передать им царев приказ. Жен старшего и среднего сыновей царская блажь не смутила: сразу же стали рыться по skin-библиотекам, разбираться с фотошоповскими фильтрами, коннектиться между собой, выясняя самый модный на сегодня фасон и цвет. А Иван-царевич пришел домой грустный, почти никакой, и лег сразу спать, понадеявшись, вероятно, что утро вечера мудренее (где-то он об этом читал). Но не тут-то было: лягушка, видя, что Ваня ее чем-то страшно опечален, растолкала его и впервые молвила человечьим голосом:

— Иванушка, почему ты сегодня такой невеселый? Али приключилось что, скажи мне, сокол мой ясный.

Удивился Ваня такому повороту событий, но посчитал это добрым знаком, а потому таить ничего от зеленой не стал:

— Видишь ли, Квакушка... (Сказано было совершенно случайно, но с тех пор Ваня жену только Квакушкой и звал — прижилось, стало быть.) Видишь ли... задал нам с тобою царь задачу — сделать к завтрашнему дню рубашку, да не простую, а такую, чтобы "папе" не было стыдно в ней заграницу выбраться и в multiplayer-игре не сразу убивали.

— Ах, это дело не дело... Ложись-ка, Ванечка, спать-почивать, утро вечера мудренее... ("Вот, — лениво подумал Ваня, — стало быть, и впрямь, утро, оно такое...") Будет тебе завтра требуемая рубаха...

Только заснул Иван-царевич, как лягушка скинула свою "лягушачью" кожу и превратилась в красну девицу — форменную Елену Прекрасную. Села она за компьютер и всю ночь с ним провела тет-а-тет...

Утром все собрались у царя — показывать работу. Старший сын с поклоном отдал "отцу" зеленую броню (100%). Понравилась она царю-батюшке, надел он ее, пострейфился влево-вправо, чтобы проверить, как сидит. Хорошо сидит!.. Средний сын с поклоном отдал царю желтую броню (150%). Очень, очень понравился "отцу" этот подарок — примерил, покрутился по комнате, чтобы проверить не заносит ли на поворотах. Ничуть не заносит!.. "А где же твоя рубаха?" — спрашивают Ивана братья. "Небось до сих пор нитку в иголку вдеть не может, а?" — шутит царь (по-доброму так, без злобы), имея в виду, конечно, Квакушку. Но тут Иван эффектным жестом достал красную броню (200%), которую ему утром дала лягушка, — все так и ахнули. Царь все обновки враз на пол уронил, тут же влез в красную броню и ни за что не хотел ее снимать. "Только в ней, — говорит, — буду везде ходить. Спасибо, Ванюша, угодил ты "отцу". Видать, твоя зеленая и в самом деле неплохая партия..." Долго потом весь двор на рубаху ту броневую дивился, щупали ее все и восхищались. Ивану, конечно, обзавидовались...

Только было успокоилось все — ан царь снова собрал сыновей и молвил им приказным тоном:

— Рубахи — это, конечно, хорошо, но мало. Хочу дать вашим женам еще одно задание, чтобы посмотреть, кака из них лучшая мастерица... Короче, пусть они к завтрашнему дню представят мне демо прохождения условно-бесплатной версии (shareware) Quake. Понятное дело, все должно быть исполнено на высшем, я бы даже сказал, мировом уровне...

Почесали дети в затылках, но перечить "отцу" не стали, а пошли к молодым женам, дабы передать им очередной царев приказ. Самоуверенных жен старшего и среднего сыновей новое царское желание не смутило: стали они между собой по "аське" коннектиться и выяснять, как в Quake стрелять и зачем нужна мышка. А Иван-царевич пришел домой грустный-грустный, и лягушка сразу к нему с вопросами стала приставать:

— Иванушка, почему ты сегодня такой невеселый? Али приключилось что, скажи мне, сокол мой солнечный.

— Видишь ли, Юра... эээ... то есть Квакушка, задал нам царь-батюшка новую задачу — пройти shareware-версию Quake, причем так, чтобы ему не было мучительно стыдно за...

— Ах, это дело не дело... Ложись-ка, Ванечка, спать-почивать, потому как утро вечера мудренее. Я об этом в умных книгах читала...

Только заснул Иван-царевич, как лягушка скинула свою "лягушачью" кожу и превратилась в красну девицу Елену по фамилии Прекрасная. Села Леночка за Ванин компьютер царской сборки и конфигурации, запустила в Quake-директории "New game" и стала записывать "демку" требуемого мирового качества. Звук тяжелый, трентрезноровский, само собой, выключила — чтобы ничто не беспокоило сладкий сон ненаглядного Ванюшы. (Редкая по чуткости была девушка... Впрочем, почему была? Мы и сейчас с ней, случается, по "аське" новостями-сплетнями перебрасываемся.)

Утром все собрались у царя — показывать работу. Старший запустил "демку" своей купчихи, а там — жуть! Прошла старшая царева сноха только e1m1, да и то на "клаве", ни одного секрета не сыскала, а во второй этап вышла только потому, что некуда больше было от монстровья убегать. Однако царю это прохождение все равно понравилось, ибо сам он был не шибко умелым игроком, сыновей своих, пользующихся мышью, всегда высмеивал и в многопользовательской игре у них на счет "раз" побеждал... (Ага, попробуй у него выиграй — "отец" все-таки!) Короче, расцеловал он купчиху в алы губы и предложил ей вечерком попробовать с ним в Capture the Flag побегать. После чего была запущена "демка" второй снохи: эта прошла почти всю shareware-версию, но руну взять на догадалась, поэтому мыкалась по e1m7 с полчаса, крутила мышкой в разные стороны, на чем ее показательное выступление и закончилось. И снова царь был на седьмом небе от счастья — ведь он наконец-то увидел e1m7, о котором так давно мечтал, но все никак не получалось!.. Расцеловал царь среднюю сноху, как положено, посоветовал ей выбросить к чертям собачьим мышку, потому как "от нее голова может закружиться", и устремил взор на Ивана. "А где же твоя "демка"?" — спрашивают Ивана братья, хитро переглядываясь. "Небось твоя ненаглядная до сих пор в кислоте на e1m1 сидит — по малой родине тоскует?" — шутит Царь (по-доброму так, без злобы). Но тут Иван эффектным жестом достал дискету с архивным файлом Kermet.rar, распаковал его в папку Quake под именем Elena и запустил, — все так и ахнули. Ибо лягушкино прохождение условно-бесплатного Q заняло 10 минут 33 секунды со всеми секретами и убиением всех монстров. Особенно всех сразил последний этап, e1m7 — в четыре прыжка, да за 33 секунды!.. Царь, войдя в экстатическое состояние, "демку" семь раз подряд пересматривал, смачно комментируя отдельные действия. "Все, решено! Теперь только эту "демку" до скончания веков буду смотреть, — говорит. — Низкий поклон тебе, Ванюша. Последний прыжок, что скрывать, прям "отцовский". При случае расцелуй за меня свою Квакушку..." Весь двор с мнением царя согласился, "демку" пересматривали несколько дней подряд, за использование мыши, конечно, нещадно критиковали, но в целом Ивану, естественно, обзавидовались. "Вот, — говорили, — поди ж ты, сам — полный дурак, жена — того хуже, рептилия, а как же повезло человеку! А может, и не лягушка она вовсе, а кака заморска жаба, хитрым штучкам обученная..."

Ивновь собирает неугомонный царь сыновей и отдает им приказание ("В последний раз, — говорит, — хочу."), чтоб завтра все, то есть сыновья со снохами, были готовы (цитата) "к жестокому рубилову в

Quake Tournament”. Условия такие — dm2 Claustrophobopolis\100 фрагов\100 минут. Тот, кто победит, получит полцарства и в придачу бесплатный выход в импортную сеть Internet на полгода...

Почесали дети в затылках, но перечить “отцу” не стали, а пошли к молодым женам, дабы передать им очередной царев приказ. Целеустремленные и деловитые старшие снохи сразу же сели тренироваться, отрабатывать всякие хитрые приемчики против зеленой жены Ивана-царевича, так как что-то им подсказывало — Квакушка в этом деле фишку сечет нешуточно... А Иван-царевич пришел домой грустный-прегрустный, и лягушка сразу к нему с вопросами стала приставать:

— Иванушка, почему ты сегодня такой невеселый? Али приключилось что, скажи мне, сокол мой безоблачный.

— Видишь ли... эээ... Квакушка, задал нам царь-батюшка новую задачу — принять участие в жестокой Quake Tournament-сечи на dm2 со 100 фрагами в течение 100 минут. Чую я, гиблое это дело, не сдюжить нам: у меня руки с детства под причинное место заточены, у тебя и вовсе, ты уж извини, буду откровенен, — не руки, а ласты земноводные...

— Ах, эта беда не беда... Ложись-ка, Ванечка, спать-почивать, потому как утро вечера, как мы уже опытным путем выяснили, мудренее. А я сейчас кофейку “Нескафе” пару литров сварю, сахарку в него граммов триста засыплю, буду всю ночь это дело пить и думу думать. Авось чего измыслю. Ведь голь, Ваня, на выдумки хитра — я это в одном недетском фильме видела...

Только заснул Иван-царевич (между прочим, целых пять минут ворочался, прикидывая свои шансы на второе место: “Первое, естественно, за “отцом” будет — кто ж у него выиграть осмелится? Нет таких бойцов...), как лягушка скинула свою “лягушачью” кожу и превратилась в Елену Прекрасную. Села она за компьютер, запустила Quake и давай под себя фирменный config набивать...

Утром царь создал на dm2 игру и стал ждать игроков. Атмосфера торжественная: “отец” на приступочке у распятого мужика стоит, около него сыновья с женами топчутся, у каждого телепорта гвардеец из личной царской охраны, бот (bot) называется. (Боты — бойцы суровые и фанатичные, за царя бьются до последнего, потому как skill у них -2 и у каждого в руках ружье.) Народ на площади волнуется, топорами-ружьями машет — начала требует. Аккурат тут и Иван на сечу пожаловал. Скромненько пристроился на приступочке сбоку, дробовичок свой старенький поглаживает и влево-вправо от волнения стрейфится... “А где же твоя лягушатинка, мы с ней страсть как поиграть хотим?” — спрашивают Ивана купчиха и боярыня, а сами с гвоздемета на пулемет переключаются. “Да-да, — говорит царь нетерпеливо, — пора уже начинать, Ваня, а твоей благоверной все нет... Может, на приступочку запрыгнуть не в силах?” Засмеялись все, над Иваном потешаясь... По-доброму, должно быть...

Вдруг слышат — кто-то Quad damage взял. Занервничал народ, забеспокоился... (Всем известно — нет на dm2 Quad damage.) А тут с потолка на платформочку и сама Елена Прекрасная прыгнула: с Rocket Launcher’ом, в золотом расшитой красной броне, из-за Quad damage синеватым сиянием исходящей. Народ от такой красоты долго в себя прийти не мог: старшие царевы снохи от зависти с приступочки в кратковременный обморок упали; бот, охранявший кнопочку, засмотревшись наверх, на кнопочку же и надавил, — так турнир и начался...

Елена Прекрасная сразу стала фрагов собирать: как где появится — непременно с Rocket Launcher’ом, как кого увидит — тут же убьет. Шустрая — нет слов. Царь, когда Елена начала его по фрагам обгонять, пришел в ярость, велел всем объединиться и (цитата) “хоть разок завалить эту бестию!”. Короче, послал всем сообщение вот такого провокационного содержания: “Кемперить все аптечки!”. Но не тут-то было! Елена стала сторожить гнусных кемперов, вокруг них прыгать и из шотгана точно в темечко пулю за пулей сажать... Умудрилась даже в царя пару раз попасть. А ведь это не каждому удается, так как вокруг него всегда личная охрана из ботов, которая все живое, приближающееся к царю, косит наповал... Но наша геройская Е.Прекрасная, снова добыв где-то Quad damage, всю охрану царскую на куски разорвала и царя топором по ботве огуляла.

Тогда тот решил устроить на нее самостоятельную охоту, однако respawn ему достался странный, он в таком никогда не появлялся, а посему все оставшееся до конца турнира время царь потратил на то, чтобы найти театр военных действий... Ну а под конец игры вообще цирк начался: за Еленой толпа бегает, а та то U-образным прыжком от них уйдет, то Rocket jump’ом сиганет туда, куда никто не допрыгнет, а то и просто заманит всех на площадь, а сама кнопочку-то и нажмет... А Иван-царевич меж тем тихонечко вышел из игры и побежал домой. Глядь, а там — “лягушачья” кожа. Взял тогда Иван, да и выкинул ее в recycle-ларь, который на всякий случай принудительно очистил, после чего отформатировал диск “C”, чтобы жена ни о чем не догадалась...

Приходит через пару часов Елена Прекрасная домой, вешает в сенях Rocket Launcher на гвоздик и к Ивану — на шею бросается. Любила она его страшно... А вечером, когда уже невмоготу стало, глядит — а кожи-то и нет! Зарыдала тогда Елена и сквозь слезы Ивану укоризненно говорит:

— Эх, Ванюша, что же ты наделал! Кабы ты еще пару дней подождал, то я бы навсегда твоей стала. Купили бы мы Pentium III, Voodoo III, Quake III — рубились бы по сети день и ночь, день и ночь, а теперь... Должна я по неизвестным тебе причинам отбыть в царство Кащеево... Сказала, обернулась Shambler’ом — и улетела в окно.

Долго плакал Иван, тоскуя по Квакушке, то есть Елене, покоя себе не находил. Все в царстве сочувствовали Ивану, надеясь про себя, что тот с горя не спросит об итогах Tournament’а... (Полцарства-то Елена выиграла...) Наконец, решился Иван идти искать Елену в царство Кащеево. Отец благословил его, братья дали в дорогу патрон, весь двор вышел провожать Ивана... Дружно плакали и махали чистыми носовыми платками, хотя в целом Ивану, естественно, завидовали...

Да, а вот и результаты турнира:
Elena “Kvakushka” Beautiful — 100
100 King “Daddy” — 7
1 Son “Death” — 2
2 Son “Desperado” — 1
Ivan “Little King” Tsarevich — 0
Woman Merchant — -17
Woman Boyarynia — -123

Окончание следует.

КОНКУРС “ЧГ”

Ответьте на следующие вопросы:

1. Как зовут этого разработчика?
   а) Кранк б) Олег Медокс в) Сергей Орловский
2. Каким игровым компьютером комплектуется Hummer Limo, который вы видите на снимке.
   а) PSX б) Nintendo 64 в) PC



...и получите приз — коробку с игрой

Gabriel Knight 3:
Blood of the Sacred, Blood of the Damned!

Присылайте ответы по адресу: 117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, Game.EXE (не забудьте написать на конверте слово “Хаммер”). Или по электронной почте: post@game-exe.ru.



Михаил НОВИКОВ

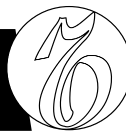
СЕГОДНЯ: Мы хороним трехмерные RTS, но знаем, что лучшееконечновпереди. Мы умиляемся детсадовской пасторали очередных псевдо-Settlers, дружески изуродованных видным компрачикосом к-ффым. Мы видим, что скрывается за формулой "Warlords в реальном времени", сведшей в могилу не один десяток фанатов.

ЧИТАЙТЕ СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР «ЗА РАЗУМЪ»

Подписка!
подписной индекс газеты «За разумъ»
41825

Вторник
31 июля 2000
№ 2 (№ 2414 с момента возобновления издания)

За разумъ



Газета для тех, кто умеет, но не хочет думать

Газета издательского дома "Мощи". Издается с 1812 года. С 1917 по 1999 год не выходила по причинам, которые всем понятны, так что нечего тут огород городить.

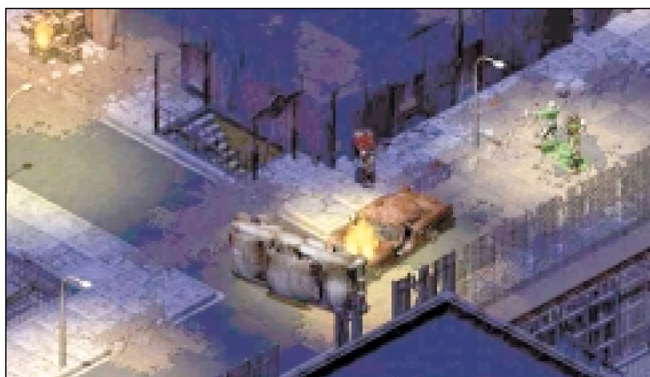
Даты выхода стратегических игр по данным на 1.06.00

AoE2: The Conquerors	25.08.00	Dark Reign 2	30.06.00	Homeworld: Cataclysm	01.09.00	O.R.B.	30.09.00	Sacrifice	30.09.00
Black & White	01.11.00	Dreamland Chronicles	17.12.00	Hostile Waters	01.10.00	Pharaoh: Cleopatra	28.06.00	Shogun: Total War	22.06.00
Commandos 2	08.12.00	Fallout Tactics: BOS	15.11.00	Kingdom Under Fire	18.10.00	Reach for the Stars	12.08.00	Star Trek: New Worlds	22.08.00
Conquest: Frontier Wars	01.12.00	Hired Team	02.09.00	Metal Fatigue	01.07.00	Red Alert 2	25.12.00		

Плюс-позит, когэру?

Акулы пера из газеты "За разумъ" проникают на конкурс "Сделай из пятнашек и деревянного самоката полноценный X-COM"

Наконец-то вожделенный сериал Fallout вырвался из-под опеки глубоко дружественного издания "Забрало" (глав. ред. Ал.Вершинин, до 1901 года газета выходила под названием "Дохлый гоблин") и рухнул в братские объятия ваших покорных слуг — в виде своей тактической реинкарнации Fallout Tactics: Brotherhood of Steel. Это было написано ему на роду. Карма. Если бы чуть больше грешил в прошлой жизни — воплотиться ему гнусным TPS во владениях демонического старца ПэЖэ...



Приблизительной аналогией приключившемуся вдруг с нашей индустрией припадку создания вселенных, бывшим ранее прерогативой почившей компании Origin, может быть только ситуация в доморощенном онлайновом бизнесе, где всяк открывает сейчас никому не нужные "вертикально-горизонтальные мегапорталы XXI века" с непременным курсом доллара и бесплатной почтой. Умопомешательство инвесторов, дающих на это безобразие деньги, скоро пройдет, а нам со всем этим еще жить.

(Окончание на стр. 14)

Происхождение видов

Во всем виновата Westwood

В нашей индустрии год идет за десять, а в особо тяжких случаях — и за пятнадцать. Эта максима давно вышла из возраста беспечной юности и сейчас пребывает в крайней степени затасканности, сравнившись по частоте употребления (ни черта не смыслящими в предмете людьми) со словами "постмодернизм" и "налоговый кодекс".

На нашей памяти разные энтузиасты от сохи хоронили уже и РПГ, и авиасимуляторы, и квесты. Но делалось это только для того, чтобы увидеть, как заботливо присыпанный черноземом жанр бодро встряхивается, изображает неприличное телодвижение в сторону плакальщиков и взмывает в заоблачные выси. Потревожим еще один штамп: всякий раз слухи о смерти были заметно преувеличены, речь шла обычно о легком обмороке.

Предмет же нашего сегодняшнего разговора — дело совершенно другое. В Страну Вечной Охоты пафосно отправляются 3D RTS, эта золотая молодежь индустрии, жанр, рожденный побеждать. Мы с вами взрослые люди и понимаем, что через некоторое время он непременно вернется, подобно фольклорному персонажу, принимавшему ванну в кипящем молоке и иных неподобающих жидкостях, помолодевшим и посвежевшим. Но усилия, которые ему придется для этого приложить, будут титаническими.

(Окончание на стр.2, 4)

Главные слова

ОДНАЖДЫ МИХАЛЫЧ...



Газета "За разумъ", журнал "За разумъ ДАВИТЬ" и его приложение "Гаме.Игзе Magazine" являются информационными и заодно уж генеральными спонсорами проходящего с 1 по 10 июля семинара-тренинга "Разрушение C&C-клонов посредством переднеприводного раскрошителя У-548-ЧУ, черный пиар, наука побеждать, и все такое", который состоится в конференц-зале "Мариотт — Постоялый Двор — Russkaya", как войдете, сразу налево. Мастер-классы проведут князь Разгильдяй-Рымникский, Арнольд Карлович Винчестерский (!), Г.Павловский и поэт от слесарных тисков Петр Савельев Неуважай-Корыто. Аккредитация по телефонам 232-2261, 232-2263, звонить три раза, спросить Васю. (О, кстати, будете звонить — скажите ему, чтоб заказал еще "Наших выборов", а то у нас все вышли.)

происшествия мысли

Происхождение видов



С этого все началось — Armor Command. Трудно поверить, но даже по сегодняшним суровым стандартам ландшафт выглядит неплохо. Все остальное, впрочем, откровенно ужасно

(Окончание. Начало на стр.1)

Первые люди на Луне

Как нам кажется, во всем опять виновата Westwood. Классический "фэйковый" ролик в конце C&C, яйцевидные роботы и намеки на трехмерность в Tiberian Sun были достойны если не Че Гевары, то уж неистового карбонария Ильича Рамиреса Санчеса — совершенно точно. Разработчики поумнее (остальные в то время клепали игры с названиями типа WarWind, Conquest Earth и т.п.) погрузились в потрясенное и напряженное раздумье. Шли недели. У инженеров некогда крупной компании 3dfx только-только начало получаться что-то путное. Мир увидела уникальная игра Warhammer: Shadow of the Horned Rat (Mindscape/Games Workshop, декабрь 1995 года) — но скажите мне, что питекантроп будет делать с мобильным телефоном?..

Анонсы Uprising и Battlezone были сделаны почти одновременно с появлением в продаже мистических "тридыэфыксов", о которых никто ничего не знал, но было понятно, что это дорого и круто: о том, что исполнял Quake II при дружеской поддержке двухсотдолларовой карты Diamond Monster 3D, ходили легенды и апокрифические предания. Ах, господа, оставьте эти снобские усмешки: это теперь мы знаем, что разноцветные лампочки есть пример дурновкусия и мещанства, но тогда уже один только вид аккуратно зализанной текстуры без единого торчащего пикселя был подобен грому среди ясного неба. Монитор хотелось потрогать руками, а... Впрочем, мы отвлеклись.

Хочется, кстати, привлечь ваше внимание к одной презанятной закономерности: жанр начался одновременно с Q2 и прото-акселераторами, а закончился вместе с Q3, GeForce 2, T&L, EMBM, GTS и другими новомодными буквосочетаниями. Прогресс вместе с FPS умчался вперед, оставив наш жанр глотать пыль на обочине.

Впрочем, три года назад об этом не думалось. Мир был юным. Ничего пока не подозревающая публика разглядывала первые скриншоты лунных танков с алыми звездами на бортах и отказывалась верить (вполне справедливо, заметим), что такое возможно на среднестатистическом компьютере, в дверь постучали...

Armor Command, господа. Ronin/Ripcord. Дата выхода — 1 августа 1997 года. Первая трехмерная RTS, первая стратегическая игра, робко и не всегда по назначению использующая 3D-акселератор. Всех наповал сразили неземная красота ландшафта и корявость управления — как стало понятно позднее, именно по этим родовым качествам стали узнавать на улицах игры соответствующего жанра.

Снимем, товарищи, шапки

...Все мои ностальгические поползновения купить сейчас Battlezone (март-98, Pandemic/Activision) через буржуазные онлайновые магазины (кредитная карточка — это страшно удобно, пацаны) закончились фиаско. Sorry, this item is no longer available. Духовный брат этой игры, суматошный и иррациональный проект Uprising (ноябрь-97, Cyclone/3DO), к счастью, не покинул меня и по сей день. Играть в него я больше не отваживаюсь: 3D-ускоренная версия игры страдает страшными глюками, действующими непосредственно на зрение, головной мозг и вестибулярный аппарат несчастной жертвы, но сам диск навевает самые трепетные воспоминания. Повторять веские громоподобные слова своего духовного наставника Олега Х. я не буду, он много и со вкусом писал об этих играх тысячу лет назад, и вы можете взять в районной библиотеке соответствующие подшивки нашего издания.

Здесь, на этом самом месте, можно было долго давить и мучить известные вам сиквелы, но у нас хватит вкуса и стиля этого не делать. Политкорректность, цензура, "алики" вместо янки, насекомые вместо карбонариев... Здесь сокрыт главный урок трехмерных RTS: технические навороты совершенно не гарантируют успеха. Pandemic и Cyclone, начавшие свои карьеры с болезненно прекрасных, невозможных проектов, скатились в известную философию "пипл схавает", за что и поплатились. Белый бвана думает, что можно плюнуть на сюжет и дизайн, а всю работу за него сделают GPU и триста мегабайт ОЗУ?.. Бвана сильно заблуждается, ага.

Забавно, кстати, повела себя Microsoft. Так-так, подумали PR-менеджеры, завидев BZ и Uprising. Это мы щас. Наняли странную компанию Terratools и выпустили в августе-98 погремушку Urban Assault. Это было... Смешно.

В помощь дзенствующему

Потом было вот что: некоторые классические стратегические поджанры стали робко, я бы сказал, воровато примерять новые роскошные одеяния. Wargame — Myth: The Fallen Lords (Bungie, ноябрь 1997). Squad combat — Incubation (Blue Byte, октябрь 1997). Попытку сделал godsim Populous: The Beginning (Bullfrog/EA, декабрь 1998), превратившись, правда, при этом невзначай в обычный ЦыЦ-клон. Даже собственно C&C попытался исполнить нечто подобное — конечно же, Total Annihilation (Cavedog/GT, октябрь 1997). (Крис Тэйлор, кстати, именно тогда обещал нам, что TA2 сможет похвалиться вращаемой/масштабируемой территорией и полигонистыми юнитами. Мы охотно верили в то, что казалось совершенно невероятным, — и ни за что не поверили бы, если бы нам сказали, что TA2 никогда не увидит свет). Этот процесс с переменным успехом продолжается и сейчас — XXXX в космосе недавно назвался Imperium Galactica II, обзавелся трехмерностью и пиротехникой в реальном времени, был до полусмерти отрецензирован нами в прошлом номере и тихонько испустил дух. Классические замшелые TBS тоже отправляют лазутчиков в стан противника — речь идет о Battle Isle IV (Blue Byte, намечена на конец 2000 — начало 2001 гг.), но, как это им свойственно, явно забывают снять буденовку и отстегнуть парашют. Поезд, прибывший на вокзал Виктория, не стал ждать на запасном пути — он унесся дальше.

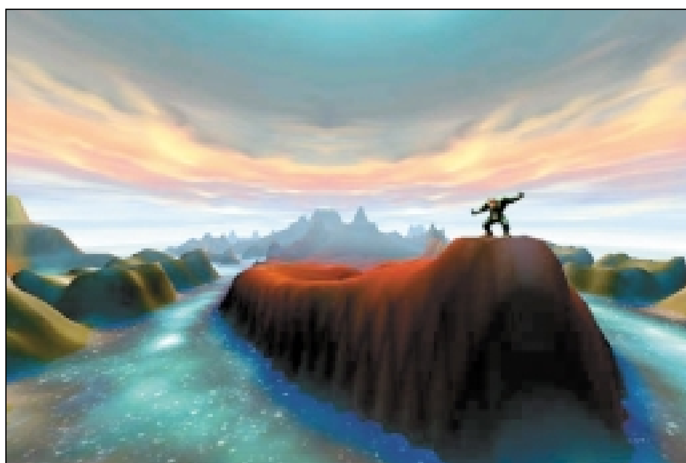
Потом наступило затишье.

Время шло, иметь Voodoo1 стало неподобающим званию благородного кабальеро. В котлах разработчиков варилось заманчивое разноцветное варево, издали выглядевшее очень аппетитно. Не будем в пятисотый раз говорить о сливках

происшествия мысли

— вы, конечно, еще не успели забыть наши обложки и многостраничные восторги — лучше бегло вспомним аутсайдеров. Braveheart (Red Lemon/Eidos, август 1999): стреноженный своей глобальностью, колосс прошел несколько шагов на заплетающихся ногах и рухнул, разбившись вдребезги. Force 21 (Red Storm, тоже август 1999): спрайтовые деревья и непрозрачная вода, возгласы из толпы "За что боролись?!". Machines (Acclaim/Charybdis, март 1999): страшно красиво, но невозможно играть — управление явно делал прокравшийся в ряды компании диверсант с ледорубом.







А этим все, скорее всего, закончится. Нестандартность, возведенная в стандарт. Для сообразительного читателя, конечно, не составит труда самому разобраться, где тут Sacrifice, где B&W, а где, например, Giants

Ленин и теперь?

Новейшая история — пролистайте несколько последних номеров. Столько замечательных рецензий можно было и не писать — достаточно было завести шаблон и подставлять туда раскатистые названия вроде Earth 2150 или Metal Fatigue. Авторы этих игр скоро пойдут по миру — продажи приближаются к отрицательным цифрам. В это время Westwood и Ensemble, гадко улыбаясь, продают миллионы своих вызывающе плоских RTS, не знающих, что такое аппаратное ускорение и текстуры, и анонсируют все новые и новые, не без основания надеясь на сакральную трехсотпроцентную прибыль. В экономической науке это называется словом "стагнация". Скоро начнутся HW–клоны, и зеленый чертик, обычно сидящий на моем левом плече, шепчет в ухо, что с ними будет та же история.

...Но вы ведь ждете от меня ответа, верно? Что я укажу пальцем на новую технологическую штучку и трубным ветхозаветным басом возглашу: "Это — спасение!"?..

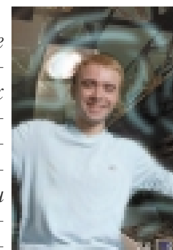
А я скажу крамольную вещь. Все ожидаемые проекты мэтров, все эти заочно культовые (о, ненавистное слово, опять ты меня преследуешь!) 3D RTS Black & White, Sacrifice, Sigma, Giants, Hand of Odd — они кажутся слепленными из одного куска глины. Вся их тщательно декларируемая оригинальность уже кажется натужной, их скриншоты можно легко перепутать — всюду прикладная генетика и прочая вавиловщина (Evolva, которая, как нам казалось, открывает тему, на самом деле ее же собственноручно и закрыла), всюду яркие цвета и пиротехнические эффекты haute couture производства модельного дома nVIDIA.

Я не знаю. Я мечтаю ошибиться. Мне хочется, чтобы мэтры меня удивили. Я с нетерпением жду изобретения новых спецэффектов и видеокарт для их отображения. А пока я достану коробку со StarCraft, которая даже не успела еще запылиться.

АНДРЕЙ ОМ

P.S. Автор приносит извинения не упомянутым здесь 3D RTS и их производителям — он всех помнит поименно, включая точные даты выпуска и имена главных дизайнеров и программистов, но издание ограничено в объеме. Автор обещает исправиться и предлагает всем заинтересованным персонам дождаться его монографии, обещающей увидеть свет зимой с.г. и крайне рекомендованной для успокоения нервов, преподавания в вузах и заворачивания в нее экологически чистой воблы.





Андрей Ом (ohm@aha.ru)
В возрасте двух с полтиной лет за чтение Маяковского (вместо положенной нетленки "Котенок по имени Гав") получил от своих детсадовских подельников партийную кличку Профессор, с которой не расстается по сей день. Будучи от рождения жгучим брюнетом, отзывается иногда на прозвище Блондин. Людей, говорящих "одно кофе" и употребляющих в словах вроде "обижается" мягкий знак, считает личными недругами. К себе беспощаден. Характер, как видим, скверный. Говорят, не женат.
Прожил долгую и буйную молодость, в младенчестве писал для экономических еженедельников, работал специальным корреспондентом сайта <cenzored>.ru, занимался политическими провокациями, имел непосредственное отношение к боевой авиации российского производства, сдавал экзамены по немыслимым дисциплинам вроде экспрессивной стилистики и рано узнал, что такое "черная социология".
Вся жизнь нашего героя переменилась в конце 1998 года, когда лично ББ, представлявшийся ему до той поры чем-то вроде библейского монстрочудовища, наградил его звучным отчеством "Георгович" вместо оригинального "Михалыч" и фамилией из двух букв взамен прежней, состоявшей как минимум из десяти. С тех пор все заверте.
В настоящее время А.О. всерьез подумывает о том, чтобы, по примеру героических птенцов лейблов RazorSharp и Death Row Records, отлить логотип любимого журнала Game.EXE в чистом золоте с дцатикаратными "брюликами" и носить его на шее на толстенной цепи. Дети и глупцы называют это пижонством, но мы с вами знаем куда более точное определение — это корпоративная гордость.

Зов Два

Ждите ответа, ждите ответа, ждите...

В битве гигантов на призы имени Сида Васильевича Мейера, кажется, начинается второй тур. Прошлогоднее сражение между наследниками турецкого паши (ударение не на "а"!) Sid Meier's Alpha Centauri, Civilization: Call to Power и Civivlization: Test of Time прошло не так эффектно, как многим хотелось бы. Чистой победы гения над ремесленниками не получилось, гений порядком намудрил с коэффициентами и цветовой гаммой, не отставали и ремесленники, название некогда великой и цельной игры растащили три гиганта-издателя, и в результате вместо одного ядреного кваса с хреном мы получили три компота из сухофруктов. Но все равно интересно.

Игра: Civilization: Call To Power II
Разработчик: Gizmo Game
Веб-сайт игры: www.activision.com/games/ctp2
Разработчик/издатель: Activision
Веб-сайт разработчика: www.activision.com
Дата выхода: Осень 2000 г.

И вот. В синем углу (сколько их всего будет пока не известно, но ведь человеческий глаз различает до 64000 цветов) уже сидит, размахивая перекачанными ногами, **Civilization: Call to Power 2** пр–ва Activision. Прошу боготворить и удостаивать.

На вопрос, "а что же в вас будет нового, господин Кол", Ту Пауэр Два выпалил без запинки: "Все!". Комментируя ответ своего подзащитного, адвокаты Call To Power 2 пояснили, что от первой части игра будет отличаться, во–первых, наличием межгосударственных границ, которые придется нарушать со всеми вытекающими, во–вторых, развитием темы "жизнь под водой", а в–третьих, человекообразным интерфейсом управления. Главное же отличие, о котором не принято говорить в слух, такое: в Call To Power 2 исправят все, что так раздражало вас в первой части. Получив вал писем со всех уголков земного шара и пройдя курс реабилитации у лучших психоаналитиков, разработчики поняли, КАК все должно быть. Об этом и поговорим.

Новизна

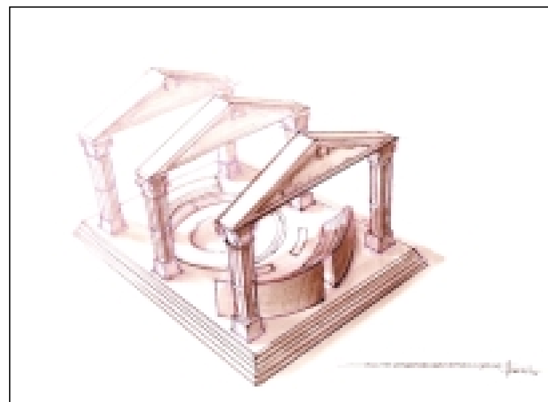
Итак, политические границы — это именно то, что нам не хватает для полного счастья. Так или примерно так полагают коллеги из Activision. До сих пор ничего подобного в Civilization–клонах не наблюдалось. Помашем ручкой хаотично слоняющимся по родной земле юнитам из дальних стран. Искусственный интеллект CTP2 с младых ногтей воспитывает своих подчиненных в духе уважения к чужой территории. Соответственно, компьютер ждет от игрока аналогичного поведения. О факте нарушения границы немедленно сообщается в надлежащие инстанции — и тут же принимаются меры. Разумеется, сложнее станет и система дипломатических отношений. Утверждается даже, что в CTP2 она обретет смысл и значение.





Объект переработки номер два — боевая система. У юнитов появится "броня", что позволит избежать неловких ситуаций вроде той, с боевым роботом и отрядом чукотских метателей дротиков на прошлой неделе. Кроме того, разработчики переработают "закон о невидимых юнитах", в соответствии с которым сегодня вражеские "невидимки" могут быть обнаружены только собственными "невидимками" точно такого же типа. Во второй части игры "политические деятели" и прочие "гражданские" силы будут видны на карте невооруженным глазом, перестав пугать детей и олигархов. Бороться с ними, впрочем, придется дедовским способом — ни пуля, ни штык их по–прежнему не проймут.

Удар ниже пояса номер три — интерфейс управления. Никто не спорит, передвигать истребитель кнопочками на дополнительной клавиатуре очень удобно, но за десять лет, что прошли с момента выхода первой Civilization, в обиход вошел манипулятор типа "мышь", была изобретена также знаменитая резиновая рамка, придуман стрейф и внедрен в серийное производство стек команд по "шифту". Не пугайтесь, это я образно. В CTP2 появится drag & drop — захватив жертву мышкой, вы сможете "установить" ее в новое место, а путь за вас придумает компьютер. Броско, не правда ли? По правой кнопке мыши — необходимые пункты меню для тех, кто не в состоянии запомнить все пять тысяч пятьсот пять клавиатурных сокращений. Ручное управление фермерами выброшено на свалку истории. Зона влияния города растет вместе с количеством населения, и если вам лень возиться с каждым крестьянином, позовите мэра. Этот человек получает деньги за то, чтобы вы чувствовали себя владыкой мира на отдыхе, а не главным бухгалтером в процессе подготовки годового отчета. Мы лишь задаем направление развития — рост населения, производство, наука, а городское начальство воплощает в жизнь задуманное. Система торговли также претерпела значительные изменения: например, города теперь умеют торговать друг с другом. Едой.



Опять новизна

Ходят слухи, что в новой игре сеттлеры смогут строить надувные города, полные вполне реальных жителей и с полным набором базовых построек. Своеобразный quick start для тех, кто играет в Civilization с детства. Парк обитателей CTP2 "обновлен на 20%". Избавлю вас от перечисления свежевведенных юнитов — их имена труднопроизносимы, живут они большей частью под водой. Под сокращение попало большинство "космических" юнитов, присутствие которых в игре, как оказалось, "вообще не имеет смысла". "Космос" вообще удален из игры, зато стали глубже и богаче всякой живностью океаны...

Оборвем авторов на рассказе о двух типах подводной поверхности и замечательных коралловых рифах. Место в газете нынче так дорого... Несомненно, мы еще увидим кораллы своими глазами. Осенью этого года, не раньше.

АЛИ ХАЖ,
дипломированный эксперт

ведомости

Бешеные шакалы

Нелегкая заносила RTS-жанр в такие места, о существовании которых большинство здравомыслящих людей даже не подозревают. К примеру, в пору молодости мистического старца ПэЖэ была безобразная игра Cave Wars, где типичный ЦыЦ разворачивался в каких-то подвалах. Так вот, некая команда Spellbound (издатель, как ни странно, Infogrames) в своей дебютной игре **Desperados: The shadow of el Diablo** пытается заставить нас обводить рамкой персонажей неприглядной североамериканской истории, известных как ковбои унд индейцы. Эпическое противостояние на просторах Мексики шерифа Джона Купера с его бойскаутами в белых шляпах и бандита Эль Дьябло (наст. имя Вонючка Джим) будет иметь место в 25 миссиях. Ожидайте безобразие в продаже через год-полтора.

Андрей Беккерель

Malechik пропозирует govnero?

Ободренное сдержанными похвалами дружественного журнала Пфью.EXE, широко известное в узких кругах отечественных демонических “локализаторов” богоугодное заведение TopWare Interactive представило на E3 потешную трехмерную RTS под названием **Iron Indignity** (не путать с Iron Strategy!). Как было дело. Как только неосторожный посетитель выставки читал первые строки пресс-релиза (“великое противостояние конгломератов Great Asia и West за контроль над не разрушенными катаклизмами остатками планеты, полное 3D, дневные и ночные миссии...”), на сцене появлялся видный психиатр Зигмунд Фрейд и уводил человека в соответствующую лечебницу с диагнозом “дежа-вю”. Следом обычно бежали раздосадованные девелоперы и кричали, что теперь можно будет влезать внутрь агрегатов (как в Battlezone), а всего техники будет до 15 единиц и даже вроде бы можно будет полетать...
Но их никто уже не слушал.

Андрей Вебер

Domination и другие извращения от Westwood

Дружественное нашей газете агентство Game-Информбюро передает телефонограммой о новых опциях многопользовательской игры, которые Westwood намерена включить в **Tiberian Sun: Firestorm**, официальный аддон, о котором см. Итак: “Инда обещали World Domination Tournaments — глобальные побоища с тысячами участников. Инда еще обещали хитрую опцию Enchanced Battlefied Randomizer — возможность устанавливать дополнительных тибериумных тварюшек, hole creatures, время смены дня/ночи и т.д.” В целом же уборочная кампания по сбору зеленых дензнаков у населения ведется Westwood ударными темпами.

Андрей Фарадей (по сообщению Game-Информбюро)

Врачи-вредители

Продолжаются бесчеловечные эксперименты над людьми, которые думают, что играли в Majesty, — подробнее об этих несчастных вы можете прочесть в нашей тематической вкладке “Измененные состояния сознания и жизнь”. Убийцы в белых халатах из Cyberlore готовятся к спуску на воду набора допмиссий к Majesty — **The Northern Expansion**. Как явствует из названия, авторы не поленились нарисовать заснеженные карты и создать в своем собственном редакторе 13 новых эпических квестов. Как полагается, в северных регионах водятся новые монстры, а за отчетный период было придумано несколько новых спеллов. Для особо упорных пользователей, не желающих осознавать, что жизнь есть сон, предлагается продвинутый quest-builder и редактор ландшафта.



Андрей Паскаль

Ути-пути

Kinesoft собирается убить StarCraft с помощью магии

Очередная атака на StarCraft была предпринята недавно группой народного ополчения Kinesoft. Только таким образом может расцениваться эпатирующее действо, развернутое этими людьми без идеалов и памяти на последней выставке E3.

Игра: MageLords
Разработчик/издатель: Kinesoft
Веб-сайт разработчика: www.kinesoft.com
Дата выхода: 1-й квартал 2001 г.

Отряд Kinesoft насчитывает более двух десятков человек, многие из которых, как нам удалось выяснить, состоят на постоянном учете в психоневрологических диспансерах различных городов Земли. По мнению членов этого объединения, наш мир ожидает великая магическая революция. Волшебство и магия, ранее составлявшие предмет телевизионной передачи “Экстро–НЛО” и многотиражки сада имени Маши Бауман (убита ломом во время народных гуляний) “Там, за горизонтом”, скоро станут такой же реальностью, как отключение горячей воды в июле.

Обыкновенные люди приобретут необыкновенные способности и станут Властелинами магии. Забыв о несданной сессии или не купленной картошке, они примутся захватывать мир, попутно уничтожая конкурентов. Помимо целого ряда заклинаний ужасающей силы новоявленные маги воспользуются услугами специально приглашенных из различных измерений армий, тип которых можно будет выбирать уже в самом начале игры. На роль главного героя предлагается несколько “предустановленных” волшебников, впрочем, есть и специальный “генератор персонажей”, позволяющий превратить в мага кого угодно. Шесть рас, среди которых, и об этом было заявлено со всей определенностью, не будет так называемых “эльфов”, “гномов”, “хоббитов” и прочих штамповок, составят армии конкурентов. Вне всякого сомнения, каждая из шести армий имеет свои достоинства и недостатки, которые придется учитывать при выборе тактики.

Сам процесс, как выражаются сегодня некоторые политики, представляет из себя стратегию в реальном времени. От StarCraft ее (по мнению разработчиков из Kinesoft — выгодно) отличает отсутствие фиксированного набора миссий. Мир разбит на множество территорий, за каждую из которых приходится сражаться. Чем больше земли Властелин отвоевал, тем больше у него Силы. Потерять плохо защищенную территорию, уверяю вас, гораздо проще, чем захватить новую. Еще одно интересное отличие: армия, остатки которой после одного сражения плавно перетекают в другое. Вместе с опытом и орденами, разумеется.

К сожалению, далее весьма недурственных скетчей (на иллюстрации) у StarCraft–киллеров из Kinesoft дело пока не идет. Никто не знает, каков графический движок — 2D или...? Зато совершенно точно известно, что игра выйдет в первом квартале будущего года. Как это говорят у русских... novichkam vezet? Посмотрим, что они запоют через полгода.

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ,
ревнитель и поборник



Осень патриарха

Мастера компромисса готовят новый шедевр

Следует признать, Брюс Шелли (Bruce Shelley) и Грег Стрит (Greg Street) попали в самую точку. Age of Empires сумела не затеряться в пахучей шелухе клонов конца девяностых и, обогнав менее удачливых конкурентов, поднялась в самые компьютерные небеса, в гости к семье Craft и “Охотнику на оленей”. Деньги Microsoft? Не только. Трезвый расчет и многолетний опыт. Компромисс во всем.

Игра: Age of Empires II: The Conquerors (expansion pack)
Веб-сайт игры: www.ensemblestudios.com/aoeiix/index.shtml
Разработчик: Ensemble Studios
Веб-сайт разработчика: www.ensemblestudios.com
Издатель: Microsoft
Веб-сайт издателя: www.microsoft.com
Дата выхода: Осень 2000 г.



Результат: веб–дизайнер, заказывающий Буковски в 24х7, продавец “резины” на авторынке и его сын–двоечник с одинаковой ностальгией рассказывают о своем первом опыте в AOE. Прошло много лет, мы уже забыли названия многих игр, не единожды поменяли 3D–акселератор и перестали употреблять напиток “Фанта”, но Age of Empires и не думает уходить со сцены. Запутавшись в череде дополнительных уровней и вторых частей, пестрящих непонятным местному игроку словом “Age”, люди просто ждут следующей “Битвы империй”. Ждать осталось недолго, три месяца и три дня. Ensemble Studios работает над продолжением второй части самой народной RTS в мире, кодовое название — The Conquerors.

Что нового? 5, 4, 11, 26, 3, Ship Formations, Ram Garrisoning, умнее, автоматический перезасев. Вот, пожалуй, и все нововведения, которые появятся в игре. Не так уж мало для “набора дополнительных уровней”. Разработчики из Ensemble не жалеют ни своего времени, ни чужих денег, чтобы произвести по–настоящему качественный продукт. Причина стараний очевидна — предыдущий аддон, Rise of Rome, разошелся тиражом 800000 копий. Не всякий блокбастер может похвастаться такими успехами. Верные своим принципам, разработчики не пытаются угнаться за свежими технологиями или реализовать какие–то принципиально новые подходы. Игра расползается скорее в ширь, нежели в глубь.





“Тематика” аддона следует из названия. Все друг друга захватывают. Мы Америку, татаро–монголы — нас. Великие воители с громкими именами, давно стертые с лица земли расы, исторические кампании с претензией на достоверность, достаточно новых технологий, чтобы играть было не скучно, новые карты небесной красоты и даже пара фишек для любителей многопользовальской сечи — никто не был забыт, все жаждущие получат желанный кусок пирога. Даже вечно тупые крестьяне обретут в The Conquerors свой фрагмент мозга — благодаря пресловутой системе “автоматического перезасева”. Покинув родные края в поисках богатства и славы, вы можете быть спокойны за сельское хозяйство. Крестьяне теперь умеют самостоятельно приходить к решению о необходимости очищать поле от сорняков и засевать его по новой. Господь! Ты услышал наши молитвы! Есть и бонус — выберите “рамкой” десяток свежепроизведенных лоботрясов, ткните мышкой на разоренных пашнях — и крестьяне самостоятельно разбегутся по рабочим участкам, созидая и возделывая.

“Просто пир духа”, как говорил первый президент Советского Союза. Готовьтесь потратить свои денежки в сентябре. И... не забывайте о существовании Age of Empires III на горизонте. Надеюсь, все будет так же солидно, без всяких там трехмерных штучек...

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

слова

Теперь — с космонавтами

Беглецы из Ensemble воплощают мечту Олега Михайловича Х.

Только что получил очередное подтверждение факт, в достоверности которого мы никогда и не сомневались: единственной мотивацией и побудительной силой для игроразработчиков всех мастей и калибров является дружественный нашему изданию журнал Game.EXE.

Игра: Empire Earth
Веб-сайт игры: www.sierrastudios.com/games/empireearth/
Разработчик: Stainless Steel Studios
Веб-сайт разработчика: www.stainlesssteelstudios.com/
Издатель: Sierra Studios
Веб-сайт издателя: www.sierrastudios.com/
Дата выхода: Середина 2001 г.

...Рик Гудман (Rick Goodman), герой нашего производственного очерка, в свое время ушел из Ensemble Studios, где он, один из основателей компании, от звонка до звонка трудился главным программистом Age of Empires. Практика показывает, что из крупных и успешных компаний уходят обычно для того, чтобы делать то же самое, что и раньше, но с перламутровыми пуговицами (не надо показывать пальцем на Джона Р. Он не исключение с его RTS–, FPS– и в скором времени RPG–вариациями на тему “John Romero presents John Romero’s John Romero”). Так вот, у Рика Гудмана случилось озарение. Знакомый контрабандист за страшные деньги привез ему раритетный октябрьский УЧУ–номер за прошлый год. Пока специально нанятая переводчица работала над содержанием страниц 82–83, Рик полностью сгрыз все ногти на всех пальцах и пару случайно подвернувшихся карандашей, после чего принялся за валидол. Но вот момент настал:

“Сто лет назад я подсунул приятелю альфа-версию Age of Empires, пообещав, что в конце будут космонавты... И даже когда никаких “космонавтов в конце” не обнаружилось, мы не стали расстраиваться”.

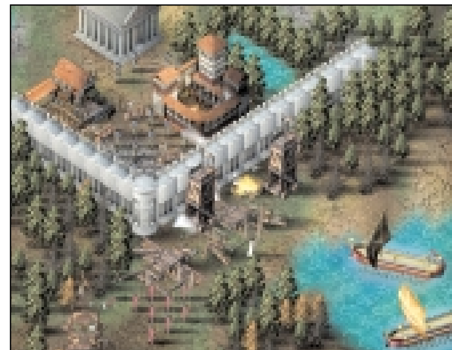
По прочтении этих строк Рика Гудмана хватил сильнейший кондратий, и с тех пор вплоть до недавней E3 его никто больше не видел: пищу, “Прозак” и кока–колу секретарша просовывала под дверь.

В общем, чтобы описать вытанцовывающуюся на выходе **Empire Earth**, мы не будем в очередной раз терзать читателя узкопрофессиональными терминами, фирменными издевательствами и т.п. — достаточно будет нескольких по–рабоче–крестьянски простых слов: Civilization, Age of Empires и WarCraft. Объять необъятное до сей поры пытались многие, в том числе и герой классической трагедии “Бесы и черти” Тревор Чан, — в лучшем случае получался более–менее достоверный клон одной из составляющих с некоторыми незначительными вариациями, в худшем же — и вовсе неудобопроизносимые вещи.

Итак, первый камень в окна Microsoft — исторический колорит. 12 эпох, среди которых Атомный, Информационный и Нано(?!)–века, в последнем появятся огромные шагающие роботы, которые также можно считать оскорбительным плевком в сторону известной вам олигополии. В общей сложности — примерно полмиллиона лет. Эволюция проистекает в полном соответствии с заветами Ensemble Studios (где Рик не зря оставил двух братьев) — легли кроманьонцами, проснулись топ–менеджерами. “I love history!” — на полном серьезе вещает поразительно похожий на Чарли Чаплина мистер Гудман, простодушно добавляя: “...хотя никогда не имел по ней хороших оценок. Недавно, уже в процессе работы над Empire Earth, я открыл один из своих старых учебников — и что вы думаете?! Он не стал интереснее ни на йоту!” Вот он, добавим в сторону, звериный оскал буржуазного среднего образования. Главное дело, даже не краснеют!

Иными словами, основная задача этих неучей — избежать обычной для традиционных RTS куцей экономики и традиционной же для empire–building–игр корявой системы боев, когда по земшару ползают уродливые пиктограммы и обмениваются весьма стремного вида плевками. Ничего похожего на “Цивилизацию”, скорее всего, не получится, но продекларированный масштабный “AoE с космонавтами” и полигональными юнитами вполне похож на правду. Нас заранее предупреждают, что проблема баланса решена самым радикальным образом — у всех 12 цивилизаций совершенно одинаковые войска (примерно по 150 юнитов на брата, с учетом диверсификации эпох), наряженные только в разноцветные штаны. “Двоечник” Рик говорит, что пытается заставить почтеннейшую публику активнее использовать различные варианты построения войск в сочетании с нужными апгрейдами, число которых уже сейчас зашкаливает за две с половиной тысячи, а чтобы мы не сильно расстраивались, издалека демонстрирует героев — там есть Елизавета Номер Один, Ганнибал, Александр “Великий” Македонский и иные представители стандартного джентльменского набора для такого рода игр. Будет, кстати, Юлий Цезарь, которого итальянцы называют Джулио Чезаре.

Ограничение на количество юнитов решено отменить: мистер Гудман простодушно заверя-



ет, что мы сами почувствуем необходимость прекратить клепать орды, когда процессор и видеокарта впадут в кому под натиском десятков полигональных пейзан и авианосцев. Нам–то здесь все равно (автор этих строк, назло всем и вся, после приобретения нового спаренного процессора с криогенным охлаждением (последний писк!) называет свой агрегат просто “шестисотым”), но вот за вас, дорогие читатели, мы переживаем. Есть, однако, и хорошие новости: поле боя не будет вращаться, настойчиво предлагая нам понастальгировать по Total Annihilation. Разработчики совершенно справедливо замечают, что, мол, вместо того чтобы часами заниматься столоверчением в поисках удачного ракурса, дорогие покупатели могут расслабиться и получать удовольствие, наблюдая фиксированный вид и сосредоточившись собственно на ведении боевых действий.

Останется, кстати, эта милая деталь из самой первой “Цивилизации”, когда теоретически можно атаковать колесницами вражеские танки и наносить тактические ядерные удары по поселениям неандертальцев. В сюжетных сценариях ничего такого не будет, но в многопользовательской игре — за милую душу. Этакий, знаете, про–регресс. Будут и сакраментальные чудеса света.

Про экономику же вообще стараются не говорить — известно лишь, что со временем некоторые ресурсы будут исчезать из списка обязательных к добыче, а другие, напротив, появляться: так, древним грекам совершенно ни к чему уран и нефть.

Некоторое внимание будет уделено рабству — пока не совсем ясно, как оно повлияет на геймплей, но в учебнике Рика написано, что встарь за одного ишака давали трех упитанных рабов, так что варианты просматриваются. Игра готова пока только наполовину, поэтому вы можете написать послание Рику Батьковичу (шлите нам, передадим с оказией) с просьбой добавить за ишака четвертого раба. Тысячелетия идут, инфляция, все дела...

АНДРЕЙ ГАУСС

Леонардо. “Ренессанс”

Наш корреспондент вещает про возрождение из загона

Небольшой загончик, куда под издевательский хохот и визг гнусных консолей на выставке EEE были загнаны родные PC–игры, на сей раз ломился от самых различных X–COM’ов, причем маринованные сектоиды от MicroProse, взиравшие на происходящее из этаких прозрачных жбанов, не имели к этому никакого отношения.

Игра: Crimson Order
Разработчик/издатель: Kinesoft
Веб-сайт разработчика: www.kinesoft.com
Дата выхода: Начало 2001 г.

Обратите–ка, пожалуйста, внимание, каким занятным образом переменилась мода: поиграв трехмерностью и выкинув ее за ненадобностью в мусорную корзину, где уже пылится C&C, она обратилась к тактическим squad–based–игрищам. Это приятно, что скрывать. Могли ли мы еще год назад подумать, что в одном номере родного “За разума” будут мирно уживаться X–COM а–ля фэнтези, X–COM в декорациях Star Trek, X–COM в мире Fallout и “X–COM встречает Rainbow Six”? О последнем, **Crimson Order**, собственно, и речь.

Разработчики, не знающие еще, что свирепых репортеров–убийц газеты “За разумъ” не провести сладкими обещаниями (это будет их первая игра, на самом деле), заливаются соловьями: 40 часов термоядерного геймплея (не знаем, как вас, дорогие читатели, а нас весьма забавляет тенденция измерять играбельность часами и минутами), полное 3D, “живое окружение” (с возможностью крушить стены), невероятные локации, среди коих подводные лаборатории, секретные космодромы на астероидах и миры Чужих. Кроме того, обещан шибко грамотный искусственный интеллект, способный уже по первому нашему напоминанию обшаривать карманы трупов и, подобно верному Тузику, приносить нам добытые оттуда полезности.

Потом, скиллы. После рекогносцировки на задание можно будет брать специалистов–подрывников, хакеров и прочую техническую интеллигенцию. Впрочем, успокаивают нас авторы, machine gunners haven’t gone out of style in the next five centuries. Это радует. Ваш специальный корреспондент предпочитает динамичные проходы.

История нашей команды сама по себе забавна: против ожиданий, это не взвод объевшегося стероидов бычья с выражениями лиц, как у “актера” Курта Рассела. Нет, начало игры застает нас в банальном рабстве с перспективой отправиться в бой в качестве заградительного отряда — видите ли, у негуманоидной расы Tan’Khar представления о военном искусстве примерно такие же, как у советских военачальников периода второй мировой. Потому — побег, ограбленный склад оружия, золото, суд, Сибирь...

Чужие выглядят, как танки, и без десятка тонн титановой брони на прогулку не выходят — облик их столь ужасен, что мы решили не публиковать соответствующие скриншоты. Видите ли, “За разумъ” могут невзначай прочесть беременные дети или инвалиды.

Пикантности ситуации придает то, что об игре пока можно судить только по цветистым пресс–релизам и концепт–арту, который, надо признать, неплох — особенно в той части, которая касается оружия. Движка никто в глаза не видел, и о нем можно судить только по двум фразам из пресс–релиза: “point–and–click interface” и “full–3D tactical view”. “RTS или тактический шутер?” — задаем мы вопрос неоперившимся разработчикам.

И надеемся получить ответ в самом скором времени.

АНДРЕЙ ВАТТ,
специальный корреспондент

ведомости

Trip-корчма

Жестоко подавлены немногочисленные манифестации потребителей с плакатами “Остановите TopWare!” и с чучелами г-на К-ффа-Джуниор в натуральную величину: опять трехмер, опять RTS, опять несчастная Россия сражается с США — на сей раз, для пущего разнообразия, под собственными именами, без дурацких кличек типа Евроазиатская Семья или там Североамериканская Коалиция, зато в компании с, натурально, Ираком. Siberian Taiga! Аризона! Как ни странно, с Землей все в порядке — за исключением глобального вооруженного конфликта по поводу нефти. Вы берете список “фичей” из Earth 2150 и читаете его с выражением вслух.

Юнитов, правда, всего по 12 за каждую сторону, причем, конечно, “совершенно уникальных”, что, в сочетании с потугами авторов на достоверность и фотореалистичность, выглядит презабавно: дело в том, что, Хорнет не даст соврать, как-то исторически сложилось, что птенцы бравого душегуба Саддама Х. используют одну с Мазараша технику. Особенно комплексы ПВО... Впрочем, если вспомнить, кто есть российские консультанты TopWare, все становится на свои места. Сказка будет впереди.

Ах да. Называется все это незамысловато вплоть до посконности: **World War III**. Stealth-технология и сибирская язва в баллонах прилагаются. Даты выхода неизвестно и в помине.

Андрей Герц (по сообщению Game-Информбюро)

Смерды, деньги, два меча

После того как на рынок онлайн-онли-игрищ пришла некая компания Microsoft с одним Известным Всем Продуктом, рынок зачах и испустил дух. Ша. Поигрались. Сначала успокоился, а затем и вовсе иссяк бурный поток анонсов новых проектов. Потом сошла с ума Origin, заявив, что ее следующие развлечения будут ориентированы на, цитируем, “casual users”, конец цитаты... Словом, на этом скорбном фоне всеобщей тоски и суицидальной депрессии анонс **Fortresse** (*исковерк., шутовск., идиотск*. Fortress) выглядит просто-таки Д’Артаньяном.

И то сказать — средние века, стратегия, тактика, геополитика и финансовый менеджмент (он же “первоначальное накопление капитала”). Все то, что нам так тужился дать Braveheart, но с прицелом на online по несколько сотен игроков единовременно.

Трудный путь из смердов в князи. Базовый смерд может только строить разные сооружения (фермы, церкви, кузницы etc.) и терпеливо сносить издевательства “дедушек”, дослужившихся до мечников или копейщиков. В случае нападения врага все забывают о классовой вражде и мрачным каппелевским строем идут в бой.

Пока здесь слишком много вопросов, чтобы относиться к проекту серьезно: как, например, собственноручное строительство сараев и бои стенка на стенку сочетаются с менеджментом и геополитикой?.. Вместе с тем, мы, конечно, будем держать читателей “ЗаРазЪ” в курсе развития событий.

Андрей Кулон

Заветам верны

Не имеет конца галлюциногенная правда о войне, издающаяся под логотипом Close Combat. Не успел некто Хорнет отплеваться по поводу парного конферанса “За разума” в Книгеигр №1 (поводом служил четвертый эпизод CC), как на подходе очередная часть адской мелодрамы, озаглавленная **Close Combat V: Utah Beach**.

Июнь 44-го, объединенные силы США, Великобритании, Канады и Франции высаживаются в Нормандии (еззз! — **Примеч. ред.**) и должны до конца июня закрепиться в Шербурге. Пресс-релиз не обходится без пафосных заявлений в смысле “решающая операция...”, “освобождение Европы...” и “переломный этап в ходе войны...”. Технических нововведений объявлено не было, но редакция вашей любимой газеты ничего подобного и не ожидала. Если не произойдет ничего по-настоящему ужасного, игра увидит свет в конце сего года, одновременно с анонсом CC6. “Стихии неподвластен”, как гласил слоган одного лопнувшего недавно банка.

Андрей Джоуль

слова

Сельский час

Покемоны и Sims расправятся с Америкой быстрее, чем Годзилла или очередное падение NASDAQ

Что именно делают на работе жители Sim–городка? Они уходят туда по утрам, время ускоряет свой бег, в урочный час — бах! — счастливый горожанин с приклеенной к лицу пластмассовой улыбкой из ниоткуда появляется дома с пачкой денег. О своих карьерных успехах они узнают только из синих окошек посреди экрана. На самом же деле они слышат в своих головах вкрадчивый шепот агентов Maxis.

Игра: Simsville
Веб-сайт игры: www.simsville.com
Разработчик: Maxis
Веб-сайт разработчика: www.maxis.com
Издатель: Electronic Arts
Веб-сайт издателя: www.ea.com
Дата выхода: 2001 г.

.Итак, что происходит в офисах, ресторанах и магазинах? Некоторые наши читатели уверяют, что в это время над симами проводят негуманные опыты земноводные инопланетяне, но, по сведениям газеты “За разумъ” (согласитесь, произнося это название вслух, вам все время хочется немедленно выпить, ведь так?), все еще ужаснее. Хаксли, Орвелл и примкнувший к ним Замятин со своими антиутопиями по сравнению с этим — просто рисовальщики комиксов “Супермен против Саддама”.

Между тем, Sims–истерия на равных конкурирует с покемонизацией, число фанатских сайтов увеличивается ежедневно на порядок, “Самсебемиллионер” уже полгода как попрощался с первым местом в чартах, в Европе, обыкновенно чуждой диким развлечениям Нового Света, за The Sims выстраиваются очереди, самодеятельные живописцы ваяют “шкуры” для персонажей а–ля Стивен Дорфф, Чубакка и Сара–Мишель Геллар, а агенты Maxis — что? — не дремлют. Анонсирован **Simsville**, хардкорный симулятор американской провинции, где, как предупреждают многие деятели культуры и искусства, решающую роль в общественной жизни городка играет Черный Вигвам и его обитатели, регулировщик на перекрестке является древним индейским богом смерти Тэк Ах–Лах, а за аккуратными занавесками чистеньких домиков творятся и вовсе невообразимые вещи.

Идея скрестить макроменеджмент SimCity (ах, градостроительство...) с микроменеджментом The Sims (ох, собственноручный вынос горшков за персонажами...) витала в воздухе. Судя по всему, перекос пока наблюдается в сторону первого: жители в основном предоставлены сами себе, в то время как мэр повышает зарплаты, строит дискотеки и нанимает дворников подметать улицы. Впрочем, возводить подопечным дома также придется лично — о внутреннем убранстве они, так и быть, позаботятся сами.

По сравнению с The Sims увеличится, так сказать, масштаб принимаемых решений. Обитатели не смогут стать пожарными, пока мы не построим соответствующую каланчу и не прикупим пару ярко–красных бибик. Банк и его служащие не будут работать до тех пор, пока не будет возведено соответствующее здание со львами у входа. Если работы в городе будет мало, подопечные разбредутся, чтобы подхалтурить, а некоторые особо оборотистые при определенных условиях смогут попросить нас помочь им начать собственный бизнес. Все это очень мило, а в далекой перспективе вырисовывается возможность создания некоего огромного онлайн-коммьюнити, где будут интегрированы механизмы SimCity, Simsville и The Sims, казуально-мещанской альтернативы integrated battlefield, с которым так долго носятся всем известные персонажи. И когда горстка энтузиастов на одном конце Ин-



тернета будет долбить друг друга радиоуправляемыми ракетами, на другом его краю тысячи (а то и десятки, и сотни тысяч — судя по продажам творений Maxis, все это вполне реальные цифры) будут решать жизненно важный вопрос приобретения занавесочек в тон к обоям, строить новые кондоминиумы и менять вышедший из моды “Шеви” прошлого года выпуска на последнюю модель. Вы ведь знаете, что в Simsville обитают только стройные улыбчивые владельцы собственных машин, не умеющие стареть?..

Чтобы вы, дорогие читатели, окончательно поняли, с чем предстоит иметь дело, обратим внимание на следующую деталь. Со временем, когда наше поселение станет престижным местом для жилья, мы будем получать заявки от семейств, желающих присоединиться к благолепию. Внимание, вот что говорят по этому поводу создатели: “На этом этапе вы сможете решить — будет ли ваше поселение крупным городом или небольшой элитной деревенькой”. То есть вот как. Следующим логичным шагом должна быть принудительная регистрация приезжих, выдача им соответствующих нагрудных блях и запуск на улицы команд зондер–милиции, как это принято в городе мАскве в ходе мероприятий по отлову расово-неполноценных горожан.



Как это заведено у Maxis, игра не обойдется без вторжений зеленых человечков и прочего дурдома — в этот раз в полном трехмерье, как и вся окрестная пастораль. Как поется в детских песенках, а девочка созрела. Если вы помните, подобную штуку пытались провернуть еще в SimCity 3000, но, так как происходило это в пору расцвета деревянных прото–акселераторов Самого Первого Поколения, глупостями решили не заниматься. А вот теперь, пожалуйста — дожили.

АНДРЕЙ МАКСВЕЛЛ

Страх и ненависть в

Как стало известно, корпонация Maxis, недавно насмерть потоптавшая слоновьими ногами индустрию компьютерных развлечений и воплотившая в жизнь лозунги альманаха “UCHU–Monthly” “Ромера — маздай” и “Кранк Орловскому — друг, товарищ и волк”, намерена продлить жизнь своего орденоносного томагочи–убийцы аддоном с говорящим именем The Sims: Livin’ Large. На широкую ногу, как подсказывают нам осведомленные источники.

Игра: The Sims: Livin’ Large
Разработчик: Maxis
Веб-сайт разработчика: www.maxis.com
Издатель: Electronic Arts
Веб-сайт издателя: www.ea.com
Дата выхода: Не объявлена

Итак, за что же в очередной раз выложат родительские миллионы долларов загипнотизированные толстощекие дети в супермаркетах WallMart? Для начала за пяток новых карьерных возможностей, каждая из которых подразумевает 10 ступеней. Новые возможности представлены в нижеследующей таблице 1, а мы пока заметим, что в приторном мире Sims нельзя стать жиголо, драгдилером или бостонским душителем — агенты Maxis в одинаковых черных очках пресекают такие наклонности еще в младенчестве. Буквально на пробирочной стадии.

Как видно из таблицы, у Maxis весьма странные и в чем–то даже подозрительные представления о лени, журналистике и играх. Вслед за профессиями и прочая повседневная жизнь маленьких разноцветных сим–человечков начинает скатываться в развеселый маразм: в аддоне совершенно точно появятся: вторжение пришельцев, набор юного химика, тараканы, праздничные украшения, хрустальный шар для предсказания судьбы, джинн (с двумя “н”, обратите внимание) в бутылке и взрывающиеся садовые гномы. Насчет гномов все понятно — это проделки казуала Карла из УЧУ номер 3, но вот зачем нужны Чужие, Maxis объяснить стесняется. У нас, впрочем, есть, некоторые соображения на этот счет. Не иначе, в команду разработчиков аддона затесался юный сотрудник, не дурак поизменять сознание разными химическими препаратами, — и вот, пожалуйста, среди новых архитектурных излишеств провозглашен Замок сумасшедшего профессора и Лас–Вегас, в котором, как известно, страх, ненависть и Хантер “Великая Акула” Томпсон в исполнении Джонни Деппа. Это мы еще, обратите внимание, не упоминаем об архитектуре “Ретро” с ярко–розовыми стенами и ядовито–зелеными подоконниками, хотя и следовало бы.

И вот еще что... сейчас на сайте www.thesims.com доступен для скачивания Белый дом (к сожалению, не тот, который на Краснопресненской наб., а тот, что в Дистрикте Коламбиа). В его коридорах можно развесить картинки с клоунами, а в Овальном кабинете установить компьютер, унитаз и холодильник с чипсами марки “Моя сладкая Моника”.

АНДРЕЙ ГЕНРИ

Таблица 1.

Музыка. С баяном в метро — настройщик пианино — певец на свадьбах (рупь — час) — оперный паваротти — супервайзер — ...
Карьера патентованного ленивца. Подавальщик шариков для гольфа — кассир в магазине — супервайзер — ...
Паранормальные явления. Гадатель по таро — уфолог — супервайзер — ...
Журналистика. Критик в игровом журнале — ведущий прогноза погоды — ведущий ток–шоу — супервайзер — ...
Игроиндустрия. Бета–тестер — дизайнер — программист — супервайзер — Сид Мейер — ...

ведомости

Ein colonne marchieren, zwei colonne marchieren

Серия Settlers, очевидно, прекратится одновременно с коллапсом Вселенной и новым Большим взрывом. Работа в цехах Blue Byte не затихает ни на секунду — по сей день выходят какие-то аддоны и mission pack’и к Settlers III, которые все уже устали считать, не говоря уже о том, чтобы в них играть. Белокурые Гансы и Греты в соответствии со строгим графиком выпускают по два с половиной патча в сутки (полтора — в выходные), которые исправляют в лучшем случае написание загогулины в третьей снизу строке второй главы файла readme.txt. Скоро увидят свет **Settlers IV** — и понесется снова душа в рай. Даже визуальные отличия от предыдущих эпизодов на скриншотах приходится выискивать с дедушкиной подзорной трубой, не говоря уже о собственно “фичах” — в сиквеле их уместилось ровно столько, сколько порядочным людям обычно не хватает даже на захудалый mission pack.

Итак, акцент теперь сместится еще дальше в дебри экономики, отправив боевое искусство непосредственно в. Племен будет доступно ровно три (римляне, викинги унд майя), плюс некие мрачные господа Dark Tribe, враги всего сущего, которые, как намекают разработчики, возможно, станут доступны для игры в последующих допупаковках. Самое главное нововведение: Dark Tribe в реальном времени поганят пасторальный ландшафт игры, превращая его в неприглядные пустыни.

И еще. Отныне доступны морские сражения и строительство соответствующих судов! Дожили. Теперь и на пенсию можно. В отставку...

Андрей Ватт

Плоский космос



По сообщениям из регионов, ширится масштаб стихийного бедствия по имени “игры во вселенной Star Trek”. Хорошая новость для мазохистов и владельцев ярмарочных балаганов “Лучшие уроды страны”: пришли вести о начале работ над **Star Trek: Starfleet Command Volume II — Empires At War.** Любопытно, что торговая марка 14 Degrees East не хочет иметь к происходящему никакого отношения — с целью производства сиквела от нее недавно отделилась некая могучая кучка безумцев, выбравших себе название Taldren Software.

Космос снова будет плоским, а на коробке большими буквами будет написано “advanced strategy simulation”. Традиционная эксклюзивная-новая-раса будет с перевыполнением плана представлена в количестве двух штук: Star League и Interstellar Concordium. У фанатов подгибаются ноги. Редакция газеты “За разумъ” по своим каналам пытается выяснить, придумывают ли каждый раз новую расу перед съемками очередной серии соответствующего телеспектакля. И будьте готовы к незначительным улучшениям интерфейса, паре новых кораблей для каждой расы и новым системам оружия.

Андрей Стокс

Генетический коктейль: взболтать и смешивать*

Relic никогда больше не выпустит игру под маркой Homeworld

Сладкая, ненаглядная Relic!.. Недавно она рухнула в гостеприимные объятия нового издателя, которым стал... кто бы вы думали, а?.. некто Билл Г. и его угнетаемая жестоким американским правительством ИЧП Microsoft. “Куда бы вы хотели, чтобы мы отправили вас сегодня?” Гусары, молчать! Сметливая Sierra, между тем, является правообладателем соответствующего брэнда, и с видениями MS Homeworld 2000 можно попрощаться — развивать эту вселенную будут совершенно другие разработчики. А в это время в замке у Шефа...

Игра: Sigma
Разработчик: Relic Studios
Веб-сайт разработчика: www.relic.com
Издатель: Microsoft
Веб-сайт издателя: www.microsoft.com
Дата выхода: 2001 г. (но лучше не надейтесь)

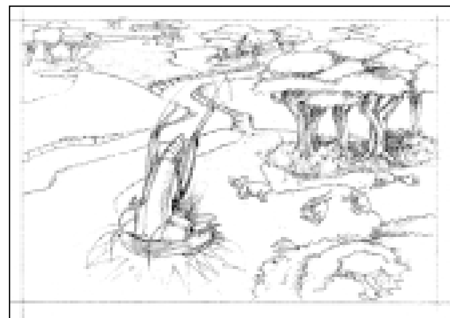
Он — герой первой мировой, его зовут Рекс Ченс (Rex Chance). Когда–то он служил хексодувом на флоте, а потом летал на фанерном самолете, а потом он разбился, этот Рекс Ченс. Он из тех, кто не выпускает сигару из белоснежных зубов (металлокерамику в начале XX века еще не применяли, заметьте). Говорят, его придумал лично Алекс Гарден (Alex Garden). Ему придется туго на островах Вердес, где сумасшедший ученый развлекается направленными мутациями, генетическими экспериментами и иной буржуазной лженаукой. Это и есть **Sigma**, известная ранее как Next Secret Project.

Как ни странно, нашему сбитому летчику не придется собственноручно разделывать трупы и есть из них ДНК столовой ложкой, как это принято у его разноцветных дюжих и клыкастых однополчан из Evolva. Не придется даже отращивать самому себе ветвистые рога и мускулистые прыжковые ноги, — взгляд Relic на управление мутациями так же изящен и невероятен, как, например, идея космической RTS в полном 3D. Никто не верит до последнего момента, Алекс и его команда хитро улыбаются, потом — бах! — все в шоке, а конкурирующие концессии быстренько анонсируют клоны. Генетические мотивы, судя по всему, становятся остромодным трендом, господа! Соответствующей направленности Sacrifice от Shiny является сильным кандидатом на нашу обложку. Помните — титаноаналитики “За разума”, по своему обыкновению, сказали вам об этом первыми.

Итак, Рекс будет, как говорили его российские современники в черных пролетарских картузах и с лукавым прищуром, бить врага его же оружием. Острова населены 60 разновидностями существ, полный список которых всегда перед нашими глазами. Твари вполне повседневные — акулы, носороги, мартышки и иные герои увлекательного труда г–на Брэма “Жизнь животных”. Что мы делаем — следите за руками. Мы берем двух любых животин — кузнечика и акулу–молот. Мы помещаем их в соответствующий мутационный чан. Мы двигаем курсор по этакой разновидности шаттла, выбирая, сколько процентов взять от каждого животного, и сразу видим перед собой будущий результат. Мы вносим дополнительные параметры, выбираем окрас и примерный размер. Мы получаем в итоге до четырех миллионов комбинаций самых невообразимых тварей. Мы — демиурги. На кончиках наших пальцев искрятся вселенные. Алекс Гарден: “Я хочу, чтобы вы могли сделать из подручных средств Годзиллу”. Аллилуйя, Алеша.

С Годзиллой, между тем, может приключиться казус: красные генохантеры из Relic вводят такую опцию, как скрытые рецессивные гены (помню, помню экзамен по биологии в восьмом классе средней школы #43 имени Невского, но не Александра, а какого–то красного наркома!). Всплывший вдруг неудачный ген папы–ящерицы или мамы–носорога может заставить живую боевую машину заболеть чумкой и сдохнуть, а может, напротив, привить какую–нибудь полезную особенность из тех, что разработчики обычно держат в тайне.

И это — только начало, господа. Существует более полусотни вариантов AI (искусственного интеллекта) — по одному на каждый генотип. Концентрация генов достигает определенного уровня, — и бегемотомедведь начинает проявлять черты характера своих “родителей”. Искусственный интеллект мутантов моделируется динамически по модульной схеме — учитывая РПГ–образные характеристики вроде скорости, выносливости и массы. Говорить что–либо



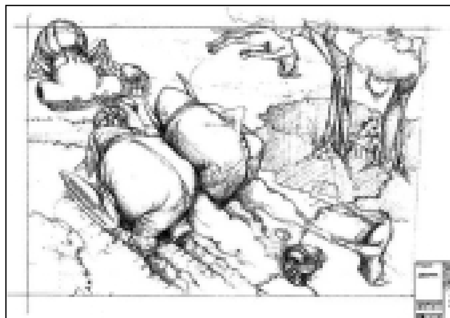
о революционности подхода — это зря третировать финских типографских рабочих и переводить глянцевую бумагу. Монстры из Evolva, которые якобы прекрасно обходятся вообще без AI, а живут только своими инстинктами, уходят на пенсию. Все равно мы никогда им не верили.

Островов будет 16 штук — эта цифра изменению не подлежит, хотя про систему миссий ничего сейчас не известно. На каждом будут располагаться компактные климатические зоны — и не нужно, дорогие читатели, высылать нам наложенным платежом свой учебник географии. Звуки в космосе тоже не распространяются, спросите хоть у Дж.Лукаса. Зато мы получим интереснейшие реакции тварей на разные типы окружающей среды: так, жирафохамелеон, в отличие от волкомедведя, будет неуютно себя чувствовать на заснеженной равнине. С чего бы это?

Не в пример Evolva (сравнения, увы, неизбежны), добыча необходимых для интересных мутаций особей будет происходить куда более тонким образом, нежели “когтем по репе”. Так, авторы приводят следующий изящнейший пример: жители островов, где наш экзюпери будет проводить свои разборки со злым гением, пребывают в первобытнообщинной стадии развития и поклоняются свиනособакам и иным шакалостервятникам. Чтобы дать пищу для их теологических диспутов, мы можем вывести из подручного материала существо, сколько–нибудь похожее на предмет верований, и тайком подбросить его на алтарь. Потрясенные язычники взамен могут, например, подарить нам редкую разновидность скорпиона или сделать иную приятность.

Далее следует официальное заявление. Видите ли, прочтя этот текст до половины, в полном составе с криками “Прекратите тра–

* Материал подготовлен совместно с коллективом оппозиционной газетенки “Красный Генохантер: Давить и Не Пущать”.



вить душу, палачи!” ушел в отставку аналитический департамент газеты “За разумъ”, а отдел проверки информации повесился на дверных ручках, оставив коллективную записку со словами “Так не бывает, подлецы”. Мы и сами с трудом сохраняем ясность мысли, дорогие друзья. Видите ли, Relic обещала лично запоминать и подсылать киллеров ко всякому, кто посмеет опубликовать хоть один реальный скриншот (а игра уже пребывает в частично интерактивной стадии), взамен предлагая сомнительного вида концепт–арт, где кузнечик, скрещенный с акулой–молот, давит башкой каких–то морских свинок. Поэтому в том, что касается визуальной стороны дела, вам придется верить любимому изданию на слово.

Итак, специально для “Сигмы” в Relic была создана особая, как здесь выражаются, философия дизайна по имени “bubblegum biology”. Объясняю: вам не понадобится иметь докторскую степень по биологии, чтобы с первого взгляда определять творческий потенциал мутантов. Если вы видите лошадь с крыльями, ожидайте, что она умеет летать. Если к обезьяне прикручена голова орла, то вы догадываетесь, что имеете отличного разведчика с неимоверной ловкостью и такой же точно дальнозоркостью. Простое решение сложнейшей проблемы “что такое ультрадизруптор–танк и что он умеет?”, правда? Прибавьте к этому скелетную анимацию, инверсивную кинематику и по 10000 полигонов на животное, и вы поймете, почему я выбрасываю опостылевший GeForce на помойку и заказываю курьерской доставкой GeForce 2 в красивой черной коробке.

Эволюция продолжается.

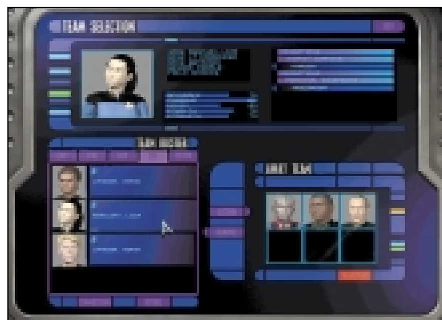
АНДРЕЙ БОЙЛЬ-МАРИОТТ,
ученый профессор

Не забудьте выключить телевизор

...В левом углу в красных трусах — спешно перекроенный под X–COM Fallout. Культовый тренер Крис “Другой” Тэйлор, выведший в люди уже не одного сопляка, вставляет ему в зубы капу и дружески проводит легкий хук в челюсть. Летят слюни и кровища. Боец тупо, но весело улыбается.

Игра: Star Trek Away Team
Разработчик: Reflexive Entertainment
Издатель: Activision
Веб-сайт издателя: www.activision.com
Дата выхода: 2001 г.

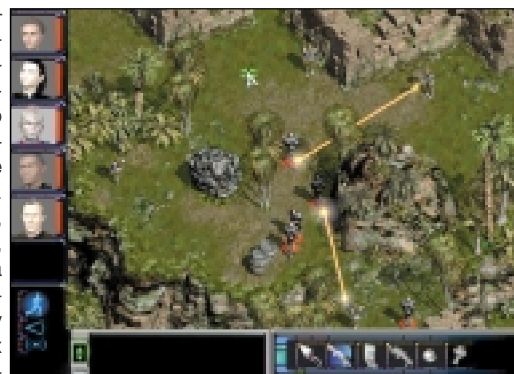
В правом углу в это время неприятно шипит и готовится выплевывать зубы второй претендент на нашу благосклонность — **Star Trek Away Team**, еще одна попытка одноименной лицензии осквернить очередной популярный игрожанр. Гонг!..



Уголок потребителя газеты “За разумъ”.
Возьмите список возможностей любой игры, когда-либо позиционировавшейся как X-COM-киллер. Начать можно с Jagged Alliance или с Incubation — в последнем случае, впрочем, следует аккуратно снять столовой ложкой трехмерность и выкинуть ее в. Прочтите список с выражением, лучше всего перед зеркалом. Теперь густо замешайте получившееся на лицензии Star Trek Deep Space Nine (острые длинные уши, кубические космокорабли, ФедерацЫя...), и вы моментально получите то, что предлагают нам создатели Away Team, заодно избавив ваших любимых авторов сего популярного издания от нудной операции copy-paste из текста какой-нибудь прошлогодней новости про Abomination.

К счастью, ничего даже примерно похожего на феномен Star Trek в отечественном массовом сознании не наблюдается — иначе играть бы нам с вами, коллеги, в РПГ–шутеры “Менты–19: Опер упал намоченный” (студия “Снежок”) и в RTS “Бешеный против Кретина: Последнее, на фиг, мочилово” (“Русский Бит–ГЭ”).

В самом деле, даже клинические фанаты Star Trek вынуждены признавать, что с играми у сериала пока не складывается — вы даже не можете себе представить, насколько тяжко этим людям даются подобные откровения. Вместе с тем, когда те из них, кто побывал на E3, заводят разговор об Away Team, лица их озаряются неземным светом. Игра, как будто забыв, под каким именем издается, лезет вон из шкуры, чтобы всем понравиться.



Здесь имеет смысл упомянуть о презанятном нюансе, который уже вызвал шквал истерик на соответствующих сайтах, в то время как дорогая редакция газеты “За разумъ”, напротив, мечет в воздух головные уборы. Дело в том, что Paramount решительно запрещает в любом виде убивать любых персонажей, хоть раз фигурировавших в телепостановках. Лицензия же DSN, как мы выяснили у компетентных источников, в этом смысле не сильно заезжена, демонстрируется относительно небольшое количество времени, следовательно, можно будет безнаказанно потерять хоть всю команду оперативников целиком — дорогие телезрителЯ не расстроятся, ибо никого из них еще не видели. И это радует. Долой дурацкие буржуазные ограничения. Хотя нет, не все еще потеряно — сценарий игры как раз сейчас внимательно читают, пощелкивая ножницами, демонические цензоры Paramount.

На дело можно будет брать представителей четырех профессий: Security Officers, Medics, Scientists и Engineers, чьи должностные обязанности вы, конечно, уже представили себе в самых ярких красках. Во главе этих недобитых интеллигентов будет находиться, конечно, Commander — чтобы осуществлять руководство процессом и ругаться матом. Все смогут пользоваться лицензированным оружием, среди которого, я не шучу, имеются такие вещи, как phazer и mazer.

Фазер, мазер, я — отличная семья. Как говорят некоторые телеведущие, оставайтесь с нами.

АНДРЕЙ ВОЛЬТ-АМПЕР

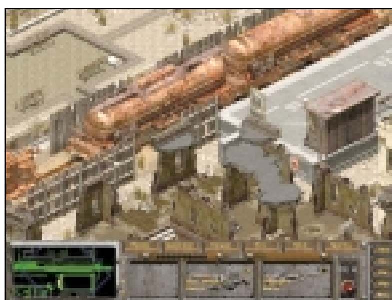
слова

Плюс-позит, когэру?

(Окончание. Начало см. на стр. 1)

Игра: Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
Веб-сайт игры: www.interplay.com/falloutbos/index.html
Разработчики: 14 Degrees East и Microforte
Веб-сайты разработчиков (соответственно): www.14degrees.com и www.microforte.com.au
Издатель: Interplay
Веб-сайт издателя: www.interplay.com
Дата выхода: 1-й квартал2001 г.

Мысли, сводящиеся к вышеописанному скорбному заключению, роились в головах обозревателей газеты "для тех, кто умеет, но не хочет думать" с самого момента обнародования скриншотов Fallout Tactics. При этом разум и чувства вступали промеж собой в неуставные отношения и страшно переругивались: первый кричал, что, мол, давить поделку, носящую гордое имя Fallout по страшному недоразумению и являющуюся по сути тотальной конверсией и коммерческой клонопародией на X–COM. Вторые, насупившись, молчали и судорожно делали хватательные а–ля Джо Кокер движения своими загребущими, не обращая внимания на крупный логотип 14 Degrees East, компании, обладающей чудодейственной способностью превращать любое



золото в органические удобрения типа "гуано". By mutants for mutants, однозначно. Как–то смириться с происходящим позволяет только упоминание о том, что над игрой самым плотным образом работает Крис "Другой" Тэйлор (Chris Taylor), главдизайнер Fallout 1, но это пока огромный секрет и публикации не подлежит.

Дело осложняется тем, что до сего момента все попытки убить или сколько–нибудь заметно покалечить X–COM оборачивались фарсовой иллюстрацией популярного лубочного сюжета "Как мыши кота хоронили".

Скриншоты, впрочем, похожи одновременно на Abomination, Jagged Alliance 2 и фотографии российской провинции из глянцевых журналов с весомыми названиями — это Северная Америка, центральная часть. Именно здесь Братство Стали "разруливает" вопросы с враждебными бандформированиями. Где–то ближе к побережью вершит свои дела искатель G.E.C.K., — события происходят параллельно с сюжетной линией Fallout 2, и авторы не исключают некоторых приятных камео. Специально для того, чтобы соответствовать неписаным стандартам и национальным особенностям squad combat, будет немного приведен в чувство движок — отсюда это разноцветное освещение, многоэтажные дома и правдоподобная line of sight. На ту же мельницу льет воду интерфейс: так, например, мы видим, что мини–карта переехала непосредственно в правый нижний угол экрана и выцарапывать ее из дебрей Pip–Boy больше не понадобится.



Авторы не особо скрывают, что вся волынка затевалась преимущественно для прививания Fallout многопользовательских режимов, — отчасти поэтому претерпит изменения классическая система боев. Теперь она называется Continuous Turn-Based Actions (CTBA): ходить и ползать можно будет сколько душе угодно, а вот стрелять — только с оглядкой на action points. Экспертам газеты "За разумъ" ясно здесь пока не все — в частности, разработчики клянутся, что регенерация AP будет происходить неким тайным и ужасно засекреченным образом: так, вам не придется смиренно ждать, пока 25 крыс, три скорпиона и полтора мутанта переползут с места на место. И еще, в многопользовательской игре можно будет играть за всяких уродцев типа Ghouls, супермутантов, гигантских скорпионов и собачек.

Воодушевленные фигурировавшей в Fallout 2 гангстерской машиной с модными плавниками, авторы заставят нас рассекать на самых разнообразных транспортных средствах: мотоциклах, броневиках и т.п. Точечная система повреждений автотранспорта (можно будет отстрелить фару, "прицел" с капота "Мерседеса" или выбить глаз штурману посредством любимой игрушки Pancore Jackhammer) легко компенсируется возможностью намотать незадачливого стрелка на гусеницу. Сообразно правде жизни, палить также можно будет прямо из окон, не вылезая для этого из машины, — в таком случае, впрочем, велика вероятность того, что метко пущенная каким–нибудь особо остроумным мутантом граната похоронит в одном грузовике всю нашу бригаду.

На фондовой бирже	
Доступных персонажей (всего)	30
Из них одновременно в команде	до 6
Типов доступных персонажей	9
Типов NPC	более 40
Миссий основных	20
Кроме них миссий необязательных, но полезных	до 18
Многопользовательская игра (участников одновременно)	до 18

Деликатно пропустим мимо ушей упоминание о миссиях, порадуемся вскользь, что каждая карта будет любовно нарисована вручную, а не сгенерирована злонамеренным рэндомайзером, который в последнее время (лучше не см. Shadow Watch) совершенно отбился от рук и забыл, что призван служить человеку, а не чинить ему пакости и отравлять жизнь.

Все в порядке с перками: их лишь несколько модифицируют, что вполне логично — на поле боя персонажам совершенно ни к чему вооот такенные харизма и sex–appeal, зато пригодятся способности водителя, снайпера и подрывника. Не понадобится больше произносить непечатности в процессе обмена вещей и оружия между персонажами — в Inventory это можно будет делать элементарным drag'n'drop.

Все это прекрасно, но главное — вовремя остановиться. Fallout Rally или там Fallout Chess, не говоря уже о Fallout Fashion Designer, нам уже не вынести. Жадность губит человека. Даже если он — Крис "Другой" Тэйлор.

АНДРЕЙ ФАРАДЕЙ

P.S. Из интервью Криса сайту RPG Vault (http://rpgvault.ign.com): "Hey! I like Pokemon!". Скалли, они уже здесь.

слова

Без крови

А мистер Смерть? Мистер Смерть мертв

Squad Leader, самую популярную настольную тактическую игру в мире, преследует злой рок. В то время как ее куда менее именитых и продаваемых товарок уже давно перевели в цифровой код и успешно продают на всех углах, знаменитую игру, которая за долгие годы модифицировалась в Advanced Squad Leader, можно купить только в картонной коробке. Внутри этой коробки много кубиков и линеек, аккуратно разрезанные глянцевые карточки, толстая книжка с правилами и много других будоражащих фантазию предметов.

Игра: Squad Leader
Разработчик: Random Games
Веб-сайт разработчика: www.randomgames.com
Издатель: MicroProse
Веб-сайт издателя: www.microprose.com
Дата выхода: 4-й квартал 2000 г.

Не то чтобы Avalon Hill (маститый хозяин культовой тактической игры) не пытался заменить содержимое той коробки одним компакт–диском и тонкой книженцией. Нет, попытки были, а первая была сделана много лет назад. Молодые и никому не известные тогда "школьники" из Atomic Games взялись портировать **Squad Leader** на ПК. Получив все материалы от Avalon Hill и поработав полгодика или год, они вдруг поняли, что "должны двигаться своим путем" и "новая игра не будет иметь ничего общего со Squad Leader". Так родился сериал Close Combat.

Спустя несколько лет в Avalon Hill повторили попытку, доверив операцию "недорослям" из Big Time Software. И что вы думаете? "Серьезные разногласия с издателем по ряду стратегических вопросов" привели к скоропостижной гибели Squad Leader и рождению "оригинального" Combat Mission. Судя по некоторым признакам, роды были преждевременными, но мы не станем отвлекаться от темы.

Шло время. Avalon Hill и Advanced Squad Leader стали частью большой счастливой семьи Hasbro, на чем всякие игры закончились. Третья попытка "оцифровать" настольный шедевр поручается MicroProse. MicroProse, в свою очередь, доверяет создание игры "пацанам" из Random Games, многократно обласканным нами за Sodiers at War и Chaos Gate. "Пацаны" из Random Games обещают сохранить "дух Squad Leader", но на самом деле наверняка сработают еще одну версию X–COM. В отличие от других команд, которые в каждом новом проекте пытаются, хотя бы для приличия, поменять жанр или ввести пару новых элементов, Random Games уже лет пять делают одну и ту же игру, маленькими шажками приближаясь к идеалу.



Squad Leader будет собран на модифицированном движке от Chaos Gate — фиксированное разрешение 800x600, 16–бит, спрайтовая графика. Интерфейс управления тоже почти целиком перекочует из Chaos Gate, разве что добавятся дополнительные команды, которые были без надобности киборгам, но весьма важны для солдат второй мировой.



В каждой кампании (за американцев, англичан и немцев) будет около 100 персонажей. Предполагается, что через пару часов игры мы будем знать о них больше, чем о собственных родителях. У любого человека, помимо набора сухих характеристик и умений, будет детальная биография, которую, как предполагают авторы, мы будем с интересом изучать. Скажем, если паренек все детство провел у папы в автомастерской, он неплохо управляется с железками. А если уток стрелял с пяти лет, то ему самое место в отряде снайперов. Разумеется, от миссии к миссии люди будут расти — приобретать опыт, "качать скилы" и получать награды. Под нашим началом — пехота, немного танков, воздушные десантники. Кроме того, есть медики, инженеры и командиры. Это хорошо.



Плохая новость: публикатор Squad Leader, любимец детей Hasbro, хочет издавать только семейные игры. Потому никакой крови и оторванных конечностей, никакого мата и ора, политкорректность во всем. В любом взводе обязательно должно быть хотя бы одно (но не более двух) "лицо афро–американской национальности", немцы говорят на немецком языке, все упоминания об "СС" и любая нацистская символика изъяты — игра будет продаваться в Германии, а там это дело не любят. И правильно делают, что не.

Ходят слухи, что игра выйдет уже в сентябре, хотя верится в это с трудом. Squad Leader, безусловно, стоит взять на особую заметку. В игру вступили большие дяди, а значит, мы вправе ждать от Random Games существенной итерации на их пути к бесконечному. Забудьте об Avalon Hill, хексах и скучном варгейме. Будет интересно. А кровь и оторванные конечности пусть дорисуют хакеры.

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

слова

Призвать к ответу!

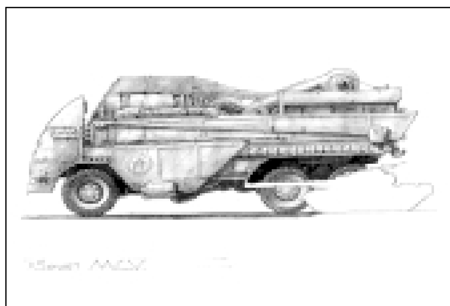
Crazy Ivan отправляется в мировое турне

Проводив сериал СундС в последний путь и с легкой душой сдав его слабоумного побочного сына по прозвищу Renegade на попечение сердобольного старца ПэЖэ, редакция газеты "За разумъ" наконец вздохнула свободно. Жизнь представлялась прекрасной и удивительной — ровно до тех пор, пока снова письмо не позвало в дорогу.

Игра: Red Alert 2
Веб-сайт игры: www.westwood.com/games/ccuniverse/redalert2/
Разработчик: Westwood
Веб-сайт разработчика: www.westwood.com
Издатель: Electronic Arts
Веб-сайт издателя: www.ea.com
Дата выхода: Конец 2000 г.

Возрадуйтесь же, великодержавные псевдопатриоты, употребляющие в повседневной речи идиотское слово "америкосы"! Восстаньте из праха, замшелые читатели газеты "Завтра"! Наточите боевые балалайки и опрокиньте для храбрости ведерко vodka. Westwood анонсирует продолжение Red Alert. Кейна, кажется, не будет.

Из досье газеты "За разумъ".
Crazy Ivan. Цитата: "It's not yet known if Ivan actually has a malfunctioning brain or if he's just constantly drunk on vodka". То как зверь она завоет, то заплачет, как дитя. Советский аналог предательницы Тани. Умеет незаметно приделывать бомбы к любой части окружающего ландшафта, включая мирных жителей, технику и дома. Евонный братан Yuri всего-навсего производит некую психоволну, убивающую всю вражескую пехоту в радиусе нескольких метров. Westwood, конечно, не может знать кодовое название этого ужасного оружия, но мы подскажем – peregar.





Вообще, из достаточно серьезного sci-fi-проекта, каким был самый первый прото-RTS Command & Conquer, ко времени RA2 мылосериал выродился в некую буффонаду. На стороне Краснознаменной Рабоче-Крестьянской, скажем, сражается гигантский кальмар, Tesla Troopers ходят в скафандрах а-ля Юрий Г., клонирование и прыжки во времени туда-сюда — в порядке вещей. Один из юнитов сможет стирать врагов из истории. На скриншотах мы видим Эйфелеву башню, превращенную в Tesla Generator, и Леди Свободу, которую вот-вот разгромят в пух советские дирижабли имени Сергея Мироновича Кирова (1886—1934), знаменитого автора знаменитой крылатой фразы "Хочется жить и жить!". В списке строений имеется генератор погоды, с помощью которого можно учинить дождь с градом и иные неприятности. Впрочем, стоп — последний как раз является неплохой идеей.

Насколько можно судить по имеющимся у нас материалам, в этом — вся игра. Отвратительная ширпотребная клоунада "perestroyka-карашо" с одной стороны, и презанятные нововведения — с другой. Совершенно идиотский сторилайн с генералом Романоффым в главной роли прекрасно уравновешивается таким, например, новшеством, как остающаяся после ядерного взрыва радиационная зона поражения.

Во время презентации проекта на E3 вокруг места действия ходили специальные дрессированные сотрудники Westwood, размахивающие советскими и американскими флагами...

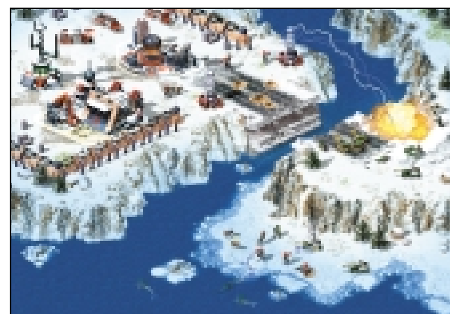
Географическая справка газеты "За разумъ".
Исполнительный продюсер RA2 Марк Скэггс (Mark Skaggs) увещевает: "Прошли времена, когда вы сражались на абстрактных картах". Сумасшедший (пьяный?) Иван в косоворотке с петухами непременно побывает в Вашингтоне D.C., Перл-Харборе, Чикаго, Нью-Йорке, Берлине и Париже. Как водится, исключительно верхом на танке Rhino (прото-Mammoth, совершенно верно). На выставке журналисты с отвисшими челюстями наблюдали, как Белый дом исчезает в пламени ядерного взрыва (в демо-версии, товарищ Шандыбин), Монумент Вашингтона превращается в щебень под гусеницами танков, а Статуя Свободы... Впрочем, вы уже знаете, что с ней случилось. Советские войска, таким образом, играют роль гигантских летающих соусников из "Дня Независимости", сладострастно вытирая кирзовые сапоги о национальные святыни.

Впервые в истории C&C в игре появится функция приближения-удаления изображения — пока, впрочем, не совсем ясно, будет ли она работать автоматически или посредством соответствующей кнопки. Движок позаимствован из Tiberian Sun (с некоторыми модификациями), а интерфейсная панель, о ужас, будет находиться теперь не справа, а внизу экрана — неслыханная дерзость, граничащая со святотатством. И куда только смотрят компетентные органы!

Кстати об органах. Вернутся шпионы — в их ведении будет грабеж техники, воровство военных тайн и взлом банковских счетов. Что любопытно, обнаружить классового врага смогут только дрессированные медведи (овчарки, конечно же, овчарки) и исключительно по запаху — штирлицы, очевидно, забывают мыться и чистить зубы.

В здания можно будет загонять персонал, как это было заведено в оригинальном Red Alert четыре года назад. Процедура пойдет на пользу всем — и строениям, и юнитам.

Пехота Союзников, предоставленная сама себе, не будет жонглировать базуками и отжиматься на кулаках, как это принято во вселенной C&C, — вместо этого



ребятки живенько установят станковые пулеметы и автоматически займут оборонительные позиции.

Харвестеры, оснащенные изобретенным в сибирских шарашках хроноприводом (кажется, это все–таки называется телепортацией), смогут моментально прибывать на место сбора ресурсов, но вот возвращаться придется своим ходом...

Техническая справка газеты "За разумъ".
Apocalypse Atomic Tank. Заявления разработчиков об окончательном избавлении от последствий родовой травмы по имени tank rush звучат малоубедительно.

Westwood с трепетом представляет самый крупный юнит, когда-либо топтавший двухмерные поля C&C-сражений: ядерный реактор в качестве двигателя, два ствола, ракетная установка, мортира... Be scared little Allies, be very scared.

Редакция нашей газетищи с негодованием заявляет, что... Хотя ладно. Westwood все — божья роса. Циничный клонмейкинг, которым она самозабвенно занимается, — отвратителен. В RA2 будут играть все — это несомненно. Плюясь, мы пройдем ее взахлеб до конца за обе стороны и станем смиренно ждать аддона — это тоже бесспорно. Это... Почти не имеет отношения к RTS и играм вообще — это что–то из разряда природных явлений, космических катаклизмов и паранормальных казусов. Ни года без C&C.

Кстати. В приватных беседах PR–персоны Westwood говорят, что команда, работающая над RA2, не имеет никакого отношения к группе, ответственной за Tiberian Sun, — последняя, как явствует из намеков, как раз занята каким–то новым, совершенно секретным проектом. Господи, как надоела эта тщательно выставляемая напоказ таинственность, эта жуткая предопределенность...

АНДРЕЙ "Все вижу!" РЕНТГЕН

Вести из космоса

Мастер третьего Ориона

Сенсационная новость для всех поклонников глобальных космических стратегий! Hasbro Interactive (в животе которой покоится некогда блистательная MicroProse) объявила о намерении продолжить славную серию Master of Orion. Игра, побить которую безуспешно пытались все кому не лень, за долгие годы существования обросла массой поклонников, многие из которых успели родить детей и отрастить окладистые бороды. Эти самые поклонники начали требовать MOO3 непосредственно после выхода второй части и наконец добились своего! Согласно совершенно официальным данным, третья серия знаменитой игры выйдет в третьем квартале 2001 года.

Игра: Master of Orion III
Разработчик: Quicksilver Software
Веб-сайт разработчика: www.quicksilver.com
Издатель: Hasbro Interactive
Веб-сайт издателя: www.hasbro.com
Дата выхода: 3-й квартал 2001 г.

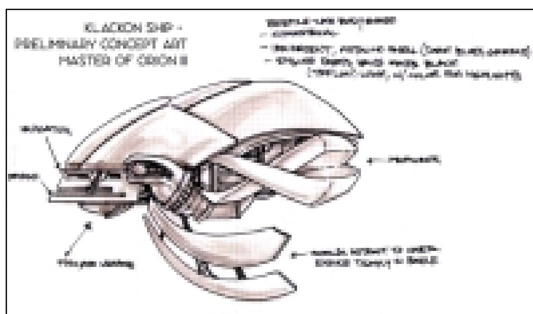
Новость, значительно менее радостная: SimTex, разработчики оригинальной игры, никакого отношения к сиквелу не имеют. Ответственную задачу по продолжению рода "Орионов" издатели возложили на парней из Quicksilver Software, которые совсем недавно засветились в таких "успешных" проектах, как Invictus: In the Shadow of Olympus и Star Trek: Starfleet Command. Помимо неудачных названий и весьма сомнительной графики эти игры отличились также полным отсутствием геймплея, за что были публично сожжены на костре опытными .EXE–инквизиторами.

В ходе оперативно проведенного журналистского расследования удалось выяснить, что Quicksilver существует на рынке программного обеспечения с 1984 года и кроме игр занимается вещами на несколько порядков более серьезными — созданием обучающих программ для детей и систем управления базами данных для толстых дядечек. Читатели пенсионного возраста, несомненно, помнят нетленку Castles, стратегическую игру весьма оригинального толка, в которой нас заставляли сначала строить, а затем разрушать средневековые замки. Это Quicksilver. Кроме того, многие должны помнить клон "Колонизации" — Conquest of the New World, не говоря уж о массе различных вариаций "Маджонга" для всех видов операционных систем, считая специальную версию для японского рынка. Другими словами, перед нами профессиональные неудачники со стажем, держащие в своих кривоватых конечностях тельце еще не родившегося Master of Orion 3.

Каким он будет, наш долгожданный малыш? Игра останется походовой, однако ходы будут совершаться всеми игроками одновременно и при определенном лимите времени. Надеюсь, что лимит этот можно будет увеличить до бесконечности. Обещается новый, более сложный сюжет и в три раза выросшая галактика. Но главное — в новом "Орионе" больше внимания будет уделено политической и социальной жизни. Боевые действия и экономический рост — это интересно, но еще не все. Политические интриги, столкновение различных сил внутри Империи, революции, мятежи, предательство — все это будет в MOO3.

Тактические сражения обретут новую жизнь в реальном времени. Очевидно, авторы попытаются изобразить что–то в духе модного Homeworld с учетом опыта,





приобретенного в ходе работ над Fleet Commander. Даже не знаю, что лучше — RTS внутри стратегической игры или плоский космос в клеточку... Признаться, оба варианта надоели уже порядочно. Несколько фиксированных формаций и возможность пробраться в тылы армии противника незамеченными — это все, о чем комитетчики из Hasbro сообщили широкой общественности. Узкая общественность попытается выяснить остальные детали в процессе.

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

Вива ля Куба

Донт спик инглес, миста Штейнмейер

В далеком заморском штате Калифорния (страна Америка) более миллиона школьников совершенно не владеют английским языком. Они говорят на родном, испанском. Статистика свидетельствует: в 2050 году так называемые “белые” составят всего 50 процентов населения США, в то время как доля так называемых “латинос” увеличится до 25%. Вполне очевидно, что среди обитателей Малой Гаваны симулятор латиноамериканского диктатора в исполнении авторов Railroad Tycoon II ожидает бурный успех.

Игра: Tropico
Разработчик: PopTop Software
Веб-сайт разработчика: www.poptop.com
Издатель: Gathering of Developers
Веб-сайт издателя: www.godgames.com
Дата выхода: 4-й квартал 2000 г.

Возможно, лидер PopTop мистер Штейнмейер Фил (Phil Steinmeyer) не настолько конъюнктурщик, а просто хочет слегка отойти от сказочно-транспортной темы, которой посвятил свои далеко не худшие годы. Как ни крути, до сих пор все творения PopTop носили вторичный характер. Изготовление ремейков и допмиссий — это, безусловно, прибыльное и полезное занятие, но чтобы здороваться за руку с мистером Мейером, трепать за щеку сэра Мулиньё и хотя бы одной ножкой постоять на Олимпе, нужно придумать что-то свое.

Возможно, своеобразным пинком в требуемом направлении для Фила Штейнмейера станет проект **Tropico**, суть которого, как вы поняли из пространного вступления, — островная диктатура в лучших традициях Федора Кастро и “ТАСС уполномочен заявить”.

Кратко

Представьте себе Railroad Tycoon II и выбросите к чертям все железные дороги. Добавьте вокруг побольше океана, так, чтобы получился живописный остров. Если чувство прекрасного временно отказало, воспользуйтесь услугами генератора случайных островов. Увеличьте разрешение до 1600x1200, разместите, где положено, стада теплолюбивых пальм и сотню-другую безумной красоты зданий, заполните улицы забавными человечками в цветастых одеждах, включите ветер и птиц. Пусть в отдалении слышится гавайская гитара. Готово?

Это ваш остров. Ваши люди, ваши дома, ваши пальмы. Возможно, через десять лет вас повесят. Может быть, вы будете прятаться от Интерпола в Швейцарии. Или руководить процветающим государством. Или станете самым жестоким диктатором в мире. Никто не знает, что случится через десять лет, даже мистер Штейнмейер, потому что Tropico выйдет лишь в конце 2000 года. Впрочем, разработчики не исключают ни один из вышеперечисленных исходов и, более того, утверждают, что их будет еще больше. Если приблизить изображение чуть больше, чем разрешал RRT2, можно разглядеть мысли обитателей острова. Если подняться к звездам, то видно, как остров со всех сторон окружает вода и как ветер цепляется за вершины гор, осложняя жизнь фермерам. Строительный симулятор, нечто среднее между Settlers, SimCity и Theme Park, полный черного юмора и дорогой графики. Издатель — Gathering of Developers. Яшма и оникс. Качество гарантируется.

Начало

Мистер Штейнмейер утверждает, что Tropico откроет американцам радости строительства и микроменеджмента. “Игры вроде Settlers и Anno 1602AD всегда были чрезвычайно популярны в Европе, но плохо продавались в Штатах. Во многом из-за плохого маркетинга и несколько устаревшей графики. В Tropico мы исправим и то, и другое”.





Начинается все с создания себя. Нос, усы, борода, имя. Набор характеристик, как в настоящей ролевой игре. Прошлое (фермер, диссидент, офицер, писатель левых взглядов и проч.), недостатки характера (слабый характер, алкоголизм, тяга к оральному сексу), редеющие достоинства и способ, которым вы оказались у власти (выборы, переворот). Разумеется, все характеристики будут так или иначе влиять на будущую игру.

На нижних уровнях сложности мы будем играть вечно. Если, конечно, сможем удержать власть. С повышением сложности в игру вводятся дополнительные задачи, некоторые из которых имеют временные ограничения. Осчастливить население до определенного уровня, или отложить заданную сумму на секретном счете в швейцарском банке, или стать президентом местного ООН. Некоторые сценарии моделируют реальные ситуации, к примеру, Кубу образца 1958 года. Туризма нет, Штаты оказывают давление, нужно продержаться на посту 40 лет. Успехов.

Раз в год все жители острова собираются на главной площади страны. Нужды в телевизионном обращении нет — население сред-

него по размерам острова вполне помещается в экран 1024x768. Взглянем в их лица — безмятежные и полные заботы, счастливые и несчастные, благожелательные и ненавидящие. Выберем тему и автоматически произнесем речь — при удачном раскладе одно выступление может здорово поправить ситуацию. Так быстро, как это бывает только в играх.

Как

В Tropico, как и в Settlers, большинство целей достигается строительством нужного здания. Людям негде жить? Строим жилые дома. Людям негде работать? Развиваем промышленность. Кушать? Фермы. Хочется туристов? Роскошный отель и аттракционы на берегу. Торговля? Порт. Народ скучает? Больше пивных!

Впрочем, не все так просто. Если на острове разгулялась преступность, с привлечением туристов лучше повременить. Если люди недовольны режимом, стоит подумать о строительстве местного комитета госбезопасности. Массовые посевы табака смогут исправить финансовую ситуацию, но не в состоянии накормить людей. Всего в игре более сотни объектов. Отели, поля для гольфа, банки, университеты, казино и так далее без конца. Художники обещают создать атмосферу "легкого разложения", свойственную архитектуре и атмосфере "некоторых" островных республик.

Сплошной индирект и ауры

По острову бродит население, бродит вполне осмысленно, как в Settlers. Однако непосредственной власти над людьми у нас нет. Постройте госпиталь — и доктор появится сам. Выкопайте угольную шахту в районе месторождения — и страна получит уголь. Если в горах появились революционеры, постройте в долине военную базу. Солдаты сами прочешут окрестности и уничтожат смутьянов. Короче, сплошной indirect control.

Фишка номер два — ауры. Каждое здание образует вокруг себя некую ауру, которая оказывает влияние на остров и его жителей. Пока их шесть: преступная, туристическая, жилая, проправительственная, антиправительственная, экологическая неблагоприятная. Некоторые здания могут иметь несколько аур, и при взгляде на остров с высоты птичьего полета сразу станет ясно, что он из себя представляет.

Сами жители ничего, кроме домиков из картона, строить не умеют. Да и домики сооружают от полной безысходности. Мы же, в свою очередь, способны влиять на работу некоторых зданий. Например, можно поднять цены на авиаперевозки. Аэропорт станет приносить больше денег, но есть риск потерять часть туристов. Или превратить обычный ресторан в винный клуб. Такое заведение привлечет внимание высшего общества на острове. Разработчики обещают, что скучать вообще не придется. У игрока всегда найдется, что построить, поменять или испортить.

Работа и зарплата

А жители острова, между тем, живут своей жизнью. Население страны, едва ли составляющее 20 человек в начале игры, в процессе достигает 500 и более. Примечательно, что поведение каждого человечка моделируется по полной программе. Все персонажи, будь то профессор или портовая проститутка, имеют более 40 параметров, которые определяют их существование. Место рождения, социальный статус, полученное образование, экономическое положение семьи, в которой вырос, и многое, многое другое. Тщательность, с которой разработчики относятся к своим персонажам, просто пугает. Что они создают? Компьютерную игру или социальный симулятор по заказу правительства США? Щелкнув нужное количество раз на существе, мы получим полное досье — включая размер зарплаты и объем свободного места в желудке. Ужас.

Новые граждане появляются естественным путем (то есть не из town hall), растут, учатся в меру сил и возможностей (некоторые профессии не требуют образования, другие же — еще как), трудятся на благо диктатора и благополучно выходят на пенсию. Учитывая скромное число жителей на острове, игрок весьма серьезно влияет на судьбу каждого из них. В том числе и такими сомнительными способами, как депортация из страны, подкуп, покушение на убийство, слежка или арест. То есть скучать не придется ни вам, ни вашим подданным.





Революшн

Конечно, зреет, зреет народное недовольство! В жарких странах с этими вещами очень быстро. Простой народ, церковь, армия или повстанцы — любая из этих "фракций" может "вдруг" сорваться и учинить. Остальные быстро ориентируются — и принимают одну из сторон. Или мудро сохраняют нейтралитет. Революционеры пытаются захватить склады с оружием, радио, телевидение, телеграф и центробанк, а затем, по сложившейся традиции, двигают в сторону президентского дворца.

Война идет автоматически, без всякого вмешательства со стороны игрока, как в первом Master of Orion. Это первый способ закончить игру в Tropico.

Способ проиграть — провалиться на выборах. Признавать их, впрочем, вовсе не обязательно. Но тогда — способ номер один неминуем.

Финал

Платиновое издание игры их детства "Президент". Случайно генерируемые карты. Жаркое карибское солнце. Волнующий момент выборов. Сотня зданий на любой вкус. Сложная экономическая система, завернутая в обертку от конфеты. Маститый издатель, не знающий поражений. Десятки фанатских сайтов за полгода до выхода — это признак точного попадания. Неужели Tropico — именно та игра, которую мы так ждали? Конечно, нет. Все испортит обилие меню и тупость граждан. Впрочем, время на подготовку хита еще есть. Говорят, игра выпадет вместе с первым снегом — как нельзя кстати.

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

Дела

Конец папы

Походовая легенда продается по сходной цене

Этот мир держится на нескольких простых вещах, трех слонах и большой черепахе, которая плавает в невкусном супе. Когда они сделали из Heroes of Might and Magic 3D–шутер, один из слонов впервые за миллиард лет поморщился. Интересно, что произойдет после выхода Warlords: Battlecry? Остывающая демо–версия хранит аромат грядущей катастрофы. В детали своих переживаний вас посвятит собственный корреспондент газеты "За разумъ" в первом слоне Никита Безмозгий.

Warlords: Battlecry (демо–версия)	
Веб-сайт игры	www.warlordsbattlecry.com
Разработчик	SSG
Веб-сайт разработчика	www.ssg.com.au
Издатель	Red Orb Entertainment
Веб-сайт издателя	www.redorb.com
Дата выхода	2-й квартал 1990 г.
Системные требования (минимальные): Windows 95/98, Pentium 233+, 64 Мбайта ОЗУ	

Весть о Warlords: Battlecry ознаменовала конец эпохи Кропотливого Накопления и начало эпохи Большой Распродажи. Продается все, что может иметь цену, в различных комбинациях, под неодинаковым углом зрения. Крупные рыбы из неместных морей Star Trek и Star Wars давно примерили на себя шкуры всех известных в народе жанров, включая овсяные хлопья. X–COM уже побывал космическим симулятором и готовится принять позу зародыша. Мы входим в положение и иногда даже остаемся довольны.



Смена дня и ночи, дождь и снег, — отчаянные попытки разработчиков скрыть возраст графического движка способны обмануть только лоховатых завсегдатаев пиратских ларьков у метро "Кузмост"

Но Warlords... это, кажется, святое. Эта занудная игра дорога нам как память. Она расположена где–то между последним катанием на чертовом колесе и первой бутылкой пива. Короткие ночи и длинные дни за партой в единственном желании — вернуться домой и продолжить. Ходить по дорожкам, потому что так быстрее. Есть шоколад, потому что некогда делать бутерброды.

Последний оплот хардкорных стратегов держался очень долго. Игра без особенных изменений пережила увлечение "Цивилизациями" и X–COM'ами, выдержала многолетнее иго стратегий в реальном времени и спокойно встретила трехмерные гибриды action и strategy. Warlords всегда были популярны — не в центре, где в моде все искусственное, а на бескрайней периферии. Забавно, что именно в тот момент, когда увлечение RTS прошло, когда принадлежность к 3D перестала определять ценность игры, когда люди, наконец, потянулись к истокам, пытаясь нащупать в многолетней пыли кнопку "конец хода", Red Orb выпускает... кондовейший WarCraft–клон, сделанный по моде трехлетней давности. Что тут можно сказать? Брав–о! Брав–о!



Своим присутствием герой воодушевляет окружающие массы. Радиус поражения и сила воздействия зависят от уровня

НИКИТА БЕЗМОЗГИЙ,
собственный корреспондент в первом слоне

Комментарий отдела эстетического воспитания молодежи газеты "За разумъ". Никита Безмозгий, по своему обыкновению, перегибает. Пиво с шоколадом на карусели не самый лучший коктейль для неокрепшего детского организма. Наша собственная идиома "кнопка конец хода" в публикациях последних лет захватана всякими сволочами так, что теперь каждый раз при ее употреблении хочется мыть руки. Или рот. Поэтому Никите, если он и дальше собирается сотрудничать с культовой газетой "За

Схема 1

Сравнительный тест полной версии Warlords: Battlecry и демо–версии Warlords: Battlecry (по материалам Datacom)

Армии
Полная версия: 9 рас с уникальным набором армий, зданий и способностей
Демо–версия: 2 обрыдлых расы: люди и нелюди

Герои
ПВ: 8 рас с различными умениями и способностями
ДВ: 2 унылых героя без особых талантов

Профессии
ПВ: 16 нужных и важных
ДВ: 2 бесперспективные

Заклинания
ПВ: 82 уникальных заклинания в 9 магических сферах
ДВ: Кот наплакал до 3–го уровня, если не заснете

Save & Load
ПВ: Помогает в труде и обороне
ДВ: Отключили, сволочи!

Игра
ПВ: Нелинейная кампания Tears of Dawn™, набор из 50 сценариев на любой вкус, мощный генератор случайных карт, редактор карт, многопользовательский режим
ДВ: Занудный "скирмиш" на одной–единственной карте и три обучающие миссии для детей с отклонениями в развитии

Системные требования
ПВ: Какие могут быть "требования"!
ДВ: На Pentium II 300 не тянет режим 1024x768!

Доступность
ПВ: Второй квартал 2000 г.
ДВ: Диск Game.EXE

Warlords: Battlecry (демо-версия)



Не верьте — так красиво у вас не будет



Магическое воздействие на окружающий мир составляет значительную часть Warolrds: Battlecry. Но "зеленого" мага от настоящего мастерства отделяет много миссий, и, как это обычно бывает, в начале игры лучше доверять мечу

разумъ" издатдома "Мощи", стоит обновить свой лексикон.

На самом же деле никакой катастрофы не произошло. И не произойдет. Тот факт, что самое краткое описание демо-версии Warlords: Battlecry состоит из одного слова, которое начинается на букву "г", еще не значит, что слоны перестанут топтать черепаху и сварятся в невкусном супе. Вовсе нет. Во-первых, походовые Warlords никуда не делись. SSG ваяет очередную часть сериала, а Battlecry — это просто побочный продукт эволюции, отрыжка капитализма. Во-вторых, демо-версия еще не сама игра. Взгляните на Схему 1, где мы привели сравнительные тесты полной версии игры и представленной вам сегодня "демы". Результат говорит сам за себя. В-третьих, имеет место момент психологической верности брэнду. Ученые из Strategic Simulation Group посчитали, что свое то самое краткое описание на букву "г" не пахнет, и, возможно, оказались правы. Бывалый фанат Warlords почувствует себя, как дома — те же игрушки, те же любимые герои, оскаленные черепа и летающие драконы, загадочные квесты и занудные расклады на волынке вместо саундтрека. С другой стороны — полный WarCraft. Дворец производит пейзан и готов к многократным апгрейдам. Другие здания, коих в сумме около десяти, двигают нас по дереву производства, а также все улучшают. Крестьяне освобождены от рубки леса и добычи золота, точнее, они делают это втихаря, перетаскивая мешки под землей. Потому что все внимание — на игрока. Героические элементы в Battlecry сильны, как нигде. Подробнее об этом читайте в материале заслуженного героя Кирилла Немагаева. А сейчас все внимание на Схему 1!

Скользящие

Путешествие между мирами с некислой армией — это весело

"Ночь столь же красива И я столь же одна Я n`ai не , завидует умирать, Я хочу петь еще Танцевать и смех Я не хочу умирать Умирать Раньше d`aoir , любит ~"

Эти трогательные стихи прозвучали из холодеющих уст прекрасной принцессы Леи, воительницы пятого уровня, которую так и не включили в демо–версию Warlords: Batlecry. Ее насмерть забодал один из тех диких кабанов, что во множестве обитают близ Вислого Леса, что на пятой карте для 2–6 игроков. Несмотря на свое хорватское происхождение, Лея произнесла эти стихи на чистом французском языке, и я взял на себя смелость перевести их с помощью online–версии программы Promt, что доступна всем по адресу www.translate.ru. Какая тонкая, чистая красота...

Между тем, не все герои в Warlords: Battlecry владеют французским языком. Многие из них вообще не употребляют слов, предпочитая общаться с окружающими посредством выразительных междометий или магических заклинаний. Все потому, что герой — это центральная фигура в Battlecry.

Именно с выбора героя начинается игра, именно герой имеет возможность захватывать новые шахты, именно его присутствие щедро одаривает наличествующих рядом юнитов бонусами. Именно герои освещают своим светом мрачные своды WarCraft–клона.

Дивитесь — созданный вами персонаж не только растет в уровнях, выбирает профессии, качает умения и осваивает новые заклинания, он имеет возможность свободно перемещаться между различными сценариями, путешествуя из "скирмиша" в multiplayer, из сценария в кампанию и обратно. Таким образом, любимого мага можно сначала "прокачать" в простеньких сценариях, а затем соваться в сложные. Самое интересное, что вместе с героем путешествует и его свита — разношерстная армия некислых размеров. Духовная связь Battlecry с походовым папой поддерживается с помощью системы квестов, магических предметов и специально приглашенных персонажей вроде Драконов и Демонов. Сбор ресурсов и проблемы строительства отходят на второй план, на первом месте — война и путешествие по сказочной стране, на которой, кроме неприятеля, есть много чего интересного.

Вот такая смелая, можно сказать, идея лежит в основе на первый взгляд примитивной и вторичной игры. Чтобы оценить потенциал этой идеи, нужно дать игре развернуться и встать на крыло (а вообще — см. Схему 1).

КИРИЛЛ НЕМАГАЕВ

Ground Control

Bombs away!

Две равно уважаемые “семьи” на Криге, где встречают нас событья, ведут междоусобные бои и не хотят унять кровопролитья

Вынуждены принести извинения: в выпуске за июнь мы нетактично обозвали некую гражданку Earth 2150 “самой красивой на сегодня трехмерной RTS”, а также несдержанно высказывались по поводу красот Dogs of War. Погорячились, господа. Просим считать данный материал официальным опровержением. Виновные строго наказаны. Хотя бы потому, что упомянутый титул принадлежит отныне Ground Control.

Ground Control

Разработчик: Massive Entertainment
Веб-сайт разработчика: www.massive.se
Издатель: Sierra Studios
Веб-сайт издателя: www.sierrastudios.com

Графика:	5	Сюжет:	3,5
Музыка:	3	Звук:	4
Управление:	3,5	Сложность:	высокая
Интересность:			4

Суть: Последнее “прости” трехмерно-стратегического поджанра. Невменяемые красоты, приличное управление и эффекты “гало” и “линза” отправляют всех прочих номинантов нашего конкурса красоты непосредственно в. Мрачные скандинавские боги лупят бренную твердь чужого планетоида молотом ковровых бомбардировок. Это — стратегическое барокко.

Системные требования: Windows 95/98, Pentium 200 с акселератором или Pentium II 233+ без него, 32 Мбайта ОЗУ (лучше как можно больше), 400 Мбайт на жестком диске, SVGA (4 Мбайта), 8x CD-ROM.

Дополнительная информация: Официальный сайт игры располагается по адресу: http://sierrastudios.com/games/groundcontrol/, неплохой фанатский доступен на http://groundcontrol.won.net. К игре уже выпущен патч и серверная часть, все — на официальном сайте.

В самом деле, Sierra выкатила из шведских игроклепательных цехов Massive Entertainment не просто новую модель базового седана. Нет, то, что получилось, — это холеный родстер, это педаль в пол, это тысячи лошадиных сил, автомагнитола с Dolby Digital, Homeworld, спустившийся на землю, и две самодостаточные блондинки на заднем сиденье. Миллиард гениальных ракурсов в секунду. Птички в тропическом лесу и ошметки ландшафта, вылетающие из–под гусениц и колес. На кнопку “Print Screen”, ответственную в игре за производство скриншотов, следует сразу положить что–нибудь тяжелое.

Максимальное приближение, камера на земле. Тихо. Вражеский форпост в пустыне. Вдруг — в небе раскаленные дуги, на которые невозможно смотреть, не щурясь, — ЭТО ЗАЛП НАШЕЙ АРТИЛЛЕРИИ! Сверкающие точки зависают в невообразимой вышине, потом начинают падение. БАММ! Молот скандинавских богов крушит укрепрайон, как пьяный старшеклассник — куличики в песочнице. Камера взмывает к облакам — там мелькнул самолет–разведчик культа Новой Зари, черный призрак с обратной геометрией крыла. На земле, незаметные нашему взгляду, разворачиваются мобильные системы ПВО — мы видим только рой трассеров. Самолет виляет, хаотично, как ласточка, пытается набрать высоту — в него попадают раз, другой, он снижается, вот–вот упадет, но этого не происходит. Вращающиеся пушки “Тигров” рвут его в пыль еще до того, как он успевает коснуться земли.

Уже только за вышеописанное игре, где банальная высадка войск в начале миссии — поэма и песня без слов, можно было бы простить многое, в частности, ненавистное ограничение некоторых заданий по времени и вечно ноющую командиршу, наше альтер–эго, которую хочется поскорее придушить своими руками и послушать, в конце концов, после миссии нормальный брифинг, а не выдержки из девичьего дневника с междометиями, слезами и соплями. Простили бы и неприятные зеленые рамки на войсках и такого же цвета waypoints — без них красивее, но ничего непонятно, с ними удобно, но коряво. Но! В GC еще есть отличная тактическая составляющая, сносное управление и в меру пристойная сторилайн про одну крупную корпорацию и другую крупную корпорацию, являющуюся по совместительству церковью, — мы не дадим им стыдливо спрятаться за тотальным визуальным пиршеством.

Честное слово.

Некоторые детали, которые, возможно, будут вам интересны

***

Управление на уровне взводов накладывает определенный отпечаток на весь процесс. Дотянуть последнего уцелевшего пехотинца до спасательного корабля означает спасти взвод, получить медаль и набраться вполне ощутимого опыта, конвертируемого в огневую мощь и дальность поражения. Переименовывать отряды можно легким движением руки — по умолчанию они зовутся тоже неплохо, вроде Daredevils или Cranium Commandos, но, согласитесь, Ohm’s Terrorists звучит куда лучше.

***

Со взводами связана еще одна тонкость. Состав техники в каждом из них не фиксирован: так, в одной миссии Daring Tigers могут, в соответствии с нашим пожеланием, кататься на разведывательных багги (незаменимая штука для корректировки огня артиллерии, очень рекомендуем), а в другой — пересесть на Heavy Battle Terradynes, местный аналог танков Mammoth, если мы вдруг решим доверить ветеранам быть основной ударной силой.

***

Звучит странно, но солнце реально слепит глаза! Таким образом, отряды, размещенные в глубокой тени, имеют преимущества в проведении маневров разряда “здрасьтенафиг”. Кроме того, корректно рассчитываются зоны видимости: скажем, мы не можем заваливать бомбами место на карте, которого не видим. Иногда это порождает забавные казусы, а именно: игра решает, что нам видно только одно корявое зданьице, стоящее посреди чиста поля; после бомбардировки с зачисткой выясняется, что под шумок мы разгромили крупную вражью базу.

***

Майор Сара Паркер, наше плаксивое протеже, лично катается по “ландшафту” на собственном command APC. В отличие от своих собратьев из Total Annihilation, девица практически ничего не умеет — только немного лечить дружественные войска и соваться под свои и чужие пули. Погубить ее, как вы уже догадались, строжайше нельзя, а враг достаточно умен для того, чтобы концентрировать на мадам основной огонь, — исцелять себя сама она не умеет.

АНДРЕЙ “УЧЕБНИК ФИЗИКИ” ТЕСЛА,
замглавредактор отдела удавления и растерзания

Ground Control



Случайные ракурсы совершенно невменяемой красоты — визитная карточка этой игры. RTS такого еще не видели, совершенно точно



Опустившись наземь, можно инспектировать состояние гусениц...



...или лично заглядывать в глаза каждому подчиненному. Любителям экстремальных развлечений рекомендуется посидеть под артиллерийским обстрелом

Былое и думки

Все что было не со мной — помню!



Брат **Аркакий***

настоятель Новорассветной Церкви высоких технологий, эксперт по тяжелым вооружениям

...Ну и это. Как мы с налоговой разбирались — это неинтересно совсем. Я говорю: че вы хотите, 700 миллионов верующих, членские взносы, блин, добровольные пожертвования... А? Техника?.. Так ведь звонит мне как-то в мобило с божией помощью пастор Шлангов, он коммерческим шпионажем промышляет. Говорит, что АОЗТ мегакорпонация Crayven готовит отправку на Криг-7Б тяжелых гусеничных танков и бомбардировщиков, говорит он и так все хихикает при этом. Смиренно я переслал о сем электронную депешу Папе Московскому, а сам смекаю — бомбардировщики, значит?.. Засим отдаю приказ снарядить легкие перехватчики и несколько отрядов дьячков со стингерами.

Тут, сыне, вот ведь экая оказия. Войска у нас и у супротивника совершенно одинаковые — а то, что одни на гусеницах рассекают, а вторые, помолясь, предпочитают воздушные подушки, — так это есть тлен и суета. Все пустословие об их, дескать, принципиальной разнице есть мракобесие и сатанинское наущение. Главная же идея — разобраться, как должно, с составом войск при высадке. Подкреплений ждать не приходится, а здания строить тоже не дозволено — вот и смекай: сколько усадить в транспорт прокачанных в предыдущих испытаниях попов-менеджеров, а сколько салабонов-слабоверующих. Сколько танков, а сколько, для примеру, мортир. Велика сия премудрость есть!

> Подкреплений ждать не приходится, а здания строить тоже не дозволено.

Не глядючи на то, что сонмища неверных всегда превышают количеством славные отряды нашей богоспасаемой конторы, бояться следует совершенно не их. Главным врагом военачальника (да и не только его. — Примеч. “За разумъ”**) является собственное тугодумие и нерасторопность. Не пристало ставить один отряд на линии огня другого, еще менее приличествует назначать цели для артиллерийских ударов вблизи дислокации наших доблестных прихожан. И если на богопротивном уровне сложности Easy отряд еще может оклематься после прямого попадания главного калибра, то на Hard и далее одной случайной очереди будет достаточно, чтобы отправить в Валгаллу практически любое подразделение.**

Инда заболтался я с вами, братие, а уже шофер снизу бибикает. Пора, помолясь, ехать лицензию на спиртное продлевать.

Так что аминь, пацаны.

* Брат Аркакий настоятельно просил называть его просто “братан”.

Ground Control

Гибель нерожденных, или Новейшая история

Легкая аналитика памяти Ground Control

Они похожи друг на друга даже в деталях: изрыгают пафос и трассирующие в реальном времени пули, разбрасываются во все стороны светящимися particles и дребезжат гусеницами, как старьевщик — древними кастрюлями.

Ground Control. Я инсталлирую Metal Fatique, а играю в Dogs of War. Обвожу рамкой юнитов Warzone 2100 и натравливаю их на экскаваторы "Груз" из Earth 2150. Ground Control. В их сюжете (одном на всех) непременно замешаны злодейские корпорации и отдаленные планетоиды с дурацкими названиями, позаимствованными из дешевой макулатурофантастики. Они пытаются изобрести велосипед Универсального Управления в Трехмерном Пространстве, получая в итоге разной степени корявости и возмутительности интерфейсы, одни из которых просто действуют на нервы, а другие сознательно строят нам каверзы и откровенно мешают играть. Казалось, конца им не будет. Ground Control.

Вдруг, просматривая список скорых релизов, я понял, что трехмерные RTS закончились. Они вышли из моды. Они перестали зажигать неугасимым огнем глаза издателей. Всякая мелочь вроде Star Trek: New Worlds в расчет не идет, ибо я уже сейчас с завязанными глазами левой задней рукой могу написать на нее совершенно правдивую разгромную рецензию. Век Первых Трехмерных был, в отличие от C&C, недолог и неярок; эти игры не любили школьники, их названия не красовались на стенах подъездов рядом с "ВАСЯ — ЛОХ" и "Prodigy — кал". Они не получали "Наших выборов" и редко задерживались на редакционных винчестерах после ухода соответствующего номера в печать.

Ground Control, кажется, изначально задумывался как Последняя Трехмерная RTS. Не будем изрекать штампобанальности про "завершающий аккорд" и тому подобные вещи — этот аккорд получился из разряда тех, после которых пианист вынимает кольт и стреляет себе в висок. Ничего лучшего ему уже не сделать, он все сказал, он расставил все точки.

Прощайте, трехмерные RTS. Вряд ли я могу сказать, что нам было с вами весело. Но красиво — несомненно.

Андрей ОМ

“Затерянный мир”/Die Volker/Alien Nations

Тантрический секс

Пасторальные RTS как метод очищения чакр и открытия третьего глаза

Одни осаждают магазин ПУКС, скупая там CD–R с суфийской музыкой и сомнительного вида и запаха благовония. Другие следуют путем знания индейцев якки, потребляя внутрь зеленые насаждения и псилоцибны–грибы. Третьи выпускают Settlers–клоны и часами наблюдают, как веселые лоботомированные пейзане строят пряничные домики, занимаются примитивным хозяйством и плодят себе подобных невыясненным путем, связанным с затратами дерева и денег.

“Затерянный мир”
(в оригинале Die Volker, в англоязычных странах Alien Nations)

Разработчик: JoWood
Веб-сайт разработчика: www.jowood.com
Издатели: “1С”, Snowball
Веб-сайты издателей: www.1c.ru, www.snowball.ru

Графика:	3		
Сюжет:	2(оригинальный), 0 (“локализованный”)		
Музыка:	3	Звук:	3
Управление:	3	Сложность:	низкая
Интересность:			2,5

Суть: Несмотря на то что язык, на который переведено это творение, становится все более русским, собственно игре это не слишком помогает. Если это выглядит, как Settlers, управляется, как Settlers, отчаянно пытается быть похожим на Settlers и при этом сделано в Германии, как это называется?.. А вот и неправильно. Попробуйте еще раз.

Системные требования: Windows 95/98/2000, Pentium 233+, 32+ Мбайта ОЗУ, SVGA (2 Мбайта), 4x CD-ROM.

Дополнительная информация: Официальный сайт игры доступен по адресу: www.snowball.ru/mir/mir_game.shtml, там вы найдете упомянутый патч.

В этих фальшивых мирках всегда светит яркое солнышко, а травка бывает именно такого жизнерадостного цвета, какой ее обычно изображают в своих первых рисунках дети с серьезными отклонениями в психическом развитии. Там никто никого не убивает, а если подобное вдруг все же происходит, то обставляется без лишнего шума и пафоса, как–то даже стыдливо. Там не бывает полутонов и все выглядит так, будто свихнувшийся Вяйнямейнен опрокинул в ротационную машину несколько ведер разноцветной тиккурилы. Все перечисленное есть особый род психоделической практики, имеющей мало отношения к компьютерным играм вообще и RTS в частности.

Ситуация усугубляется тем, что мы имеем дело с продукцией конторы (Snowball), отлично говорящей на плохом русском языке (здесь держат нас за матерящихся через слово баранов, а потому не принято привлекать к работе профессиональных переводчиков и редакторов. Зачем, если под рукой есть свои малограмотные и безвкусные дилетанты?) и славящейся, в частности, тем, что почти каждая игра, выходящая на костылях из–под ее дружеской опеки, имеет в своем русифицированном названии слово “мир”, хотя в оригинале им и не пахнет. Именно так старинная игра Die Volker, которую продавали год назад во всех переходах под броским слоганом “В пять тыщ раз круче, чем Settlers!”, после замужества сменившая фамилию на Alien Nations, дохромала–таки до наших Палестин под кличкой “Затерянный мир”, стыдливо прикрываясь новым залихватским сюжетом, о котором мы лучше умолчим. Заметим лишь, что, согласно нашим “локализаторам”, в нем фигурируют раздолбаи, дегенераты и “небольшая порция юмора”.



Здесь не видно, но каждые несколько секунд голос Левитана громоподобно оповещает о каких-нибудь мелочах вроде: "Благосостояние ваших подданных увеличилось". По секрету: раз на пятидесятый начинает заметно раздражать

(Кстати, еще один неслабый суперприз от “локализаторов”: несмотря на все обильно усеянные смайликами уверения одного деятеля и его друзей в том, что выпущенный продукт есть “самая устойчивая из всех языковых версий игры”, копия автора этих строк исполняла немыслимые кульбиты, поминутно грохалась в Windows, отказывалась загружать сохраненные игры, всячески выкобенивалась и не желала устанавливаться ни на один диск, кроме прописанного по умолчанию “С”. Впрочем, возможно, все перечисленное есть очередной результат легендарного природного везения вашего специального корреспондента.

Однако против этого говорит выпущенный недавно русскоязычный патч — единственная, наверное, в этой жизни отрада для счастливых покупателей “коробочной” версии, где вместо игры традиционно находятся майки, трусы, “концептуальные” плакаты, чашки и прочая кухонная утварь, а также многотомный с цветными иллюстрациями мануаль для самых маленьких.)



Бой (а на картине вы видите именно его) похож на нешуточное столкновение двух младших групп областного детсада за власть в песочнице

АНДРЕЙ ФАРАДЕЙ,
специальный корреспондент

P.S. В одном из следующих выпусков нашего издания ожидайте тематическую вкладку “Загадка века! Найдите 10 отличий между Settlers I и Settlers IV”, подготовленную сплоченным коллективом информационно–террористического ежедесятилетника “За разумъ ДАВИТЬ”. Среди материалов номера — изобличительный метатекст “Германская школа RTS, или Неумение программировать, рисовать, озвучивать и писать приличные сюжеты”.

Экстренное сообщение!

По неподтвержденным данным, словосочетание “Завершить игру” переводится как Exit, а “Закончить игру” — как Quit. Или наоборот. Просим всех располагающих достоверной информацией по этому вопросу не постесняться написать письмо в редакцию газеты “За разумъ”.

Для самых маленьких!
(на правах рекламы)

Если жизнь не удалась, мышь не держится в руках, и даже такая игра, как “ЗМ” не дает себя пройти, попробуй, мой юный друг, ЭТО (прямо в процессе игры):

CASHCOW	+5000 денег
LUMBERJACK	+20 дерева
STONEMASON	+20 камня
IRONMAN	+20 железа

“Затерянный мир”/Die Volker/Alien Nations

Процесс — все, результат — ничто

Кукольные человечки вышли на улицы с плакатами “Хотим быть симами!”. Есть жертвы

Пастораль душно наваливается с первых же секунд: вот в траве скачут резиновые зверушки, а вот из дверей красивого домика выходят синемордые увальни (или ларообразные красотки, или сакраментальные инсектоиды — в зависимости от индивидуальных предпочтений).

Мы недоуменно озираемся в поисках стаек толстощеких веселых детей, но их почему–то не видно. У озерца растут мухоморы, которые нужно собирать и есть, — опять психоделия, как видим. Мухоморы, что характерно, ярко–красные — спасибо и на том. Что бывает после употребления внутрь коричневых, мы все прекрасно знаем благодаря Виктору Олеговичу нашему с вами Пелевину. Но — чу! Замогильный голос возвестил, что “у нас в селении свирепствует голод!”. А вот и живое подтверждение: наши синие друзья, по странной прихоти переводчикофф именуемые эльфами, начинают живописно блевать себе под ноги. Что же вы не смеетесь, панове?..

Но вот грибы заняли подобающие им места в амбарах и пищеводах подданных. Приближается момент истины — наступает пора Строить Домики! Слова, написанные в брифинге, здесь не имеют ни малейшего значения — возводить все эти газетные киоски, сторожевые башни, богадельни и пивные все равно придется до полного изнеможения, по единому алгоритму из миссии в миссию. Надпись “Миссия завершена” выскакивает из ниоткуда и всегда неожиданно, заставляя подпрыгивать на стуле. Домиков много, для всех рас они выполняют одинаковые функции. Профессий, которым можно натаскать подопечный детский сад, — еще больше. Каменотес никогда не срубит дерево, а дипломированный охотник не покусится на растительную пищу. Закономерности прозрачны: изобрели алфавит — можем строить газетный киоск. Постепенно процедуры затягивают, ругательные мысли, сводящиеся к тому, что всю эту песочницу нужно сей же час выключить, а если уж так приспичит позаниматься градостроительством, то это можно сделать в SimCity 3000 Unlimited и без этих всех сладеньких утипути, постепенно замолкают и беспомощно роятся где–то на задворках сознания, рядом с навязчивыми аккордами услышанной в метро песни “Гоп–стоп, мы подошли из–за угла” и обрывками экзаменационных билетов курса “Журналистика и конфликтология”.

...А вот здесь нужно построить полицейский участок — вооон побежал карикатурный преступник в черном балахоне. Он скоро перевоспитается и выйдет на свободу с чистой совестью, превратившись в обыкновенного чернорабочего.

Игра подавляет в своих персонажах все проявления инакомыслия с не меньшей жестокостью и упорством, чем это делает The Sims. Необходимая для Settlers–клона война, конечно, присутствует и в “ЗМ”, у сторон имеется даже по несколько юнитов–солдат, но в 9 случаях из 10 конфликты удается отменить при помощи рудиментарной дипломатии. Война здесь явно лишняя, игра ей тяготится, но не хочет отставать от старших собратьев. Букмекерская контора “За разумъ”, кстати, принимает ставки: обзаведется ли “Затерянный мир–4” военно–морскими силами, по примеру дозревшего наконец до такого сокрушительного нововведения материнского сериала Settlers?

АНДРЕЙ ОМ
(При экспертном участии Ёггурта Броневого и Германа Котятко)



Мика Вайнио и Илпо Вайсанен, вместе — дуэт Panasonic (ранее издавались на Sahko, ныне — птенцы Mute/Blast First). Генераторные шумы, музыкальные инструменты осциллятор и осциллоскоп, советские синтезаторы 80-х, лонгплеи Kulma и Osasto, названия треков, похожие на имена жестоких северных богов: “Lomittain”, “Maa” или просто “-25”. По воздействию на потребителей похоже на дружественный нашей газете журнал Game.EXE, чему иллюстрацией следующий пример. Свой первый публичный перформанс Panasonic провели в лондонском Ист-Энде, используя в качестве музыкального инструмента... инфразвуковой генератор, предназначенный для... разгона особо буйных демонстраций. Его применение вызывает слабость в ногах, чувство ужаса, беспробудной тоски и дезориентации в пространстве, а также, извините, страшный понос. Примерно такими же симптомами могут похвастаться некоторые читатели УЧУ, уигравшиеся в “Затерянный мир” и не готовые к сокрушительной интеллектуальной мощи редакционного коллектива любимого журнала.

Заразумъ / *неежедневная газета* **За разумъ ДАВИТЬ** /*аналитический еженедельник* **За разумъ KIDS** / *без сахара*

Подписаться на газету «За разумъ», аналитический еженедельник «ДАВИТЬ» и без сахара «KIDS», а также разместить строчную рекламу нельзя

Учредитель ОЗАО “Мощи. Издательский Дом”.
Издатель ОЗАО “Мощи. Издательский Дом”.
Не зарегистрировано, но вот ведь выходим и никто нас в каталажку не тягает, а ведь могли бы.
Адрес редакции и издателя: Москва, Главпочтамт, до востребования.
Телефон редакции: подождите, не все сразу
E–mail: intellectъ@game–exe.ru

Web-сервер: www.intellectЪ.game-exe.ru

© ОЗАО “Мощи. Издательский Дом”.
При перепечатке материалов ссылка на “За разумъ” неизбежна

Распространение в России: ЗАО “Компьютерная пресса”, тел.: (095) 232–2165
Скриншоты и фотографии любимых музыкальных коллективов и солистов печатаются в Финляндии. Типография Acta Print Oy, Хельсинки

РЕДКОЛЛЕГИЯ
Олег Хажинский — главный редактор газеты “За разумъ”
Андрей Ом — заместитель главного редактора газеты “За разумъ”, человек будущего
Андрей Ампер — главный редактор еженедельника “За разумъ ДАВИТЬ”
Андрей Вольт — главный редактор без сахара “За разумъ KIDS”
Андрей Кельвин — арт–команданте
Андрей Ватт — руководитель нерушимого блока “Дела”
Денис Гульжо — главный художник
Андрей Джоуль — руководитель блока “Слова”
Андрей Герц — метранпаж

СПЕЦИАЛЬНЫЕ КОРРЕСПОНДЕНТЫ ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДОМА “МОЩИ”
Андрей “Ллойд” Вебер, Андрей Рентген, Андрей Канделла, Андрей Белл, Андрей Стокс, Андрей Люмен, Андрей Фарадей, Андрей “1/2” Литр, Андрей Кулон, Андрей “Блез” Паскаль, Андрей “Айзек” Ньютон, Андрей Тесла, Андрей “Морской” Миль, Андрей Сименс, Андрей Генри, Андрей Беккерель, Андрей Пуаз, Андрей Кюри, Андрей Эрстед, Андрей Максвелл, Андрей Гаусс

Поставщики издательского дома “Мощи”

Автомастерская Сунризе	автомобили “Ягуар”
Zhratwa, Ltd.	низкокалорийные чипсы, жвачка и напиток “Здоровье”
Попов&Маркони Инкорпорейтед	мобилы
Харьковский велосипедный завод им. Петровского	горные велосипеды
EBWorld	компьютерные игры
Паша и Комсомольцы	сауна и досуг
Компьютерная пресса	журналы “Game.EXE” и “New Yorker”
Барвиха Эксклюзив	дачи, загородные пикники при луне
Kashenko Hospital	зубное протезирование и психическая коррекция
Розенталь & Партнеры	проверка арфаграфии, синтаксиса и пунктуации
C&C Computer Publishing, Ltd.	тексты статей
Game–Информбюро	новости

Подписка на иностранные газеты и журналы, использованные в номере, осуществлена Press Vasily International **vasya@game-exe.ru**

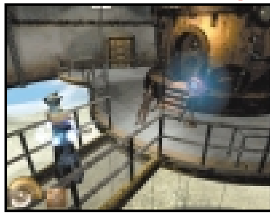
Газета печатается в Иркутске, Ростове–на–Дону, Санкт–Петербурге, Воркуте, Магадане, Петропавловске–Камчатском полночь

Праздничные заказы выдаются в ИД “Мощи” на первом этаже, прямо по коридору, вторая дверь направо, спросить бабу Шуру.
Директор по заказам — баба Шура. Руководитель группы спецэффектов — почему-то ПэЖэ. А также их родственниками:

Киев *Федя на Южном Вокзале*
Одесса *Степа или Нюра с Привоза*
Харьков *Тарас, шо на Благбазе*
Екатеринбург *Клавка, которая на ВИЛАРе живет*
Минск *Михась из обувной будки напротив Оперного театра*
С.-Петербург *Джонни из “Сайгона”*

Тираж газеты “За разумъ” — **неограничен**

РЕБЕНОК УЭЛЛС
"МАШИНА ВРЕМЕНИ" Стр.9



ПИКСЕЛЬ ХАНТИНГ

ПОЧУВСТВУЙ СЕБЯ ЛЕММИНГОМ
LEMMINGS REVOLUTION Стр.7



ЕЖЕПОЛУГОДНАЯ КВЕСТ–ГАЗЕТА ИЮЛЬ 2000 ГОДА №2 (02)

Первая колонка

Продолжение The Longest Journey?
Появились некоторые сведения о возможности начала работ над сиквелом этого эпического шедевра от FunCom. На прямой вопрос, заданный ведущим фэн–сайта End of the Journey автору сценария и одновременно главному продюсеру игры, был получен следующий ответ: "Ха! Да у меня сюжета на два сиквела хватит! Но если честно, то в данный момент я занят — работаю над другим проектом, и вообще — энтузиазм мой будет напрямую зависеть от продаж первой части". Так–то. Покупайте TLJ, друзья!

Теперь онлайн
На бескрайних просторах Сети появилась забавная игра — полностью онлайновый, но без мультиплейерных возможностей квест под названием Lozenge and Hampshire — The Case of the Dead Person. Игра представляет собой примитивную по графике, но вполне настоящую, рисованную и исключительно детективную адвенчуру, сделанную на основе технологии Flash. Вы просто заходите на сайт игры (www.frontiernet.net/~adani/lozenge/mystery), щелкаете на пункте Play The Game — и играете. Совершенно бесплатно и онлайн.

Дорога на Эль–Дьябло
Ubi Soft получила все права на переложение в компьютерно–квестовый вид фильма The Road to El Diablo. Tulio и Miguel, его главные герои, в сопровождении своей любимой лошади Altivo, отправятся в 20–уровневое путешествие, вступая в конфликты с испанскими солдатами, моряками, голодными пираньями и ягуарами. Пока в точности не известно, как же будет выглядеть игра с узнаваемым названием Gold and Glory: The Road to El Dorado, но если учесть, что одним из создателей является человек из Revolution Software, то можно ожидать, что это будет графический квест уровня Broken Sword (We're not exactly sure what the game plays like at this point, but given developer Revolution Software's history (Broken Sword and Broken Sword 2), we're expecting a graphic adventure not unlike the Sierra games of old). Что, сами понимаете, не может не радовать.

Мишель Рыбакова

Маша Ариманова, «Пиксель Хантинг»

Возвращение

Странные люди и их творения

Все дороги ведут в LucasArts. О каком бы внутреннем тайном проекте, громком уходе светила или всплывшем в неожиданном месте секрете квестодельной промышленности ни шла речь за последние полгода, LucasArts всегда в центре событий. В ажиотаже немудрено напрочь забыть, что не только ра, бежать впереди паровоза, срывать маску с одинокого рейнджера и переходить дорогу Myst'у... Может быть, в LucasArts не всегда делали лучшие квесты в мире. Но в любом случае там делали самые любимые народом квесты. Этого не отнять. Парадоксально, но квесты ранних девяностых, принадлежащие перу



LucasArts делала квесты в те далекие времена, когда Рим еще не пал под натиском германских племен, были живы симпатичные динозаврики, а братья Монгольфье, Жозеф и Жак, находились в затяжном полете...

Открытая дорога
Но в любом социологическом опросе Full Throttle! побьет Police Quest, Day of the Tentacle натянет нос Beneath a Steel Sky, а Zak MacKracken вышибет из десятки Zork, а может, даже и Myst. Хотя, конечно, перефразируя Стивена Кинга, не стоит плевать против ветнекоей Lucasfilm Games, живут в сердцах преданных поклонников и даже горячо обсуждаются. Парадоксально, что успешно конкурировать с народной любовью к какому-нибудь SCUMM-детищу размаха Maniac Mansion могут лишь суперсериалы вроде Gabriel Knight или Leisure Suit Larry...

Может показаться, что после столь длинной прелюдии речь (ну наконец-то!) пойдет не о LucasArts, не о квестах LucasArts или хотя бы не об ушедших сотрудниках LucasArts.

(Окончание на стр.2-3)

Прямая речь

Наш цитатничек



Иностранный литератор Гюстав Флобер:
"Смелее, товарищи! Кликайте мышами!"

Цифра месяца

3,5

Именно такой отметки УЖЕ достигла популяция Myst'ов, которая неуклонно продолжает подниматься. Специалисты сравнивают данный скачок роста с подготовкой к миграции леммингов в Лапландии.

Общественное мнение

Не хотите ли торта?
8 июня 2000 года социологической службой агентства Game–Информбюро был проведен опрос на предмет выяснения самого неблагодарного квестростоителя. Респондентам был задан вопрос: "Если бы у вас были бы два торта с кокосовой начинкой и утюгом, а перед вами сидели бы Джейн Дженсен, Юбер Шардо, Тим Шефер и президент компании LucasArts, то какими бы были ваши дальнейшие действия?" Ответы распределились следующим образом: "В президента — дважды!" — 65%. "В президента компании LucasArts — дважды!" — 25%. "В этого... Тимофея Шефера! Гы–гы–гы" — 10%.
В следующем номере "ПХ" всенепременно ждите опроса на тему "Если бы вы были укладчиком парашютов..."

Курс

1 The Longest Journey = 18 сотрудникам "ПХ"

«Пиксель Хантинг» на борту всего, что находится сейчас в воздухе над зеленым морем тайги, которое о чем–то поет

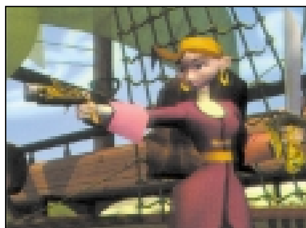
Escape from Monkey Island

Тем временем...

Архиправильно!

В интервью немецкому журналу PC Player Саймон Джеффри (Simon Jeffery), президент LucasArts, заявил, что своими успехами компания обязана не громким лицензиям Star Wars (свят–свят!) и Indiana Jones, а исключительно своим собственным детищам, "таким, как Day of the Tentacle, Monkey Island и Full Throttle!. И многие здесь мечтают не только о том, чтобы разрабатывать новые игры, но и о том, чтобы воскресить старых фаворитов". Очень здравое высказывание, товарищ Джеффри! Вы согласны? (Несогласных категорически прошу застрелиться.)

Фройляйн Ариманофф, "Пиксель Хантинг".



Их разыскивает

Попытка к бегству

Завсегдатаи Scumm Bar дружно проводили Майкла Лэнда (Michael Land), покинувшего LucasArts 17 мая сего года. Майкл Лэнд писал музыку к The Dig и всей серии Monkey Island. Он также работал над Escape from Monkey Island, и пока не совсем ясно, как его уход скажется на игре. По многочисленным просьбам завсегдатаев, Майкл исполнил на старом рояле вступительную композицию к MI1, после чего под хоровое пение был вынесен домой.

Пресс–служба УВД LucasArts.

Лица из прошлого

I know what you did last summer

Согласно сайту www.adventuregamer.com, обретает плоть еще один миф. Легендарный проект Тима Шефера (Tim Shafer) станет достоянием широкой публики примерно этим летом, возможно, в июле или августе (вряд ли). Вместе с Шефером над ним работает Питер Цакль (Peter Tsacle), главный художник Grim Fandango. LucasArts выступит в качестве издателя. По устойчивым слухам, таинственный квест будет

Возвращение

(Окончание. Начало на 1-й стр.)

Так вот, это не так! Причем по всем трем пунктам. И если вы пересилите свое уже, без сомнения, сформировавшееся отвращение к данной компании, квестам и всем остальным играм, которые она делает, ее сотрудникам, их женам, детям, дальним родственникам и домашним животным, а также задумаетесь самую малость над событиями этой удивительной истории — то, несомненно, поймете, что иначе и быть не могло.

В 1992 году одновременно на "Маке" и ПК, что в то время было модным, увидела свет новая игра от LucasArts Entertainment Company, ставшая, как сказал бы герой Брюса Виллиса, самым долгим, самым безумным квестом в нашей жизни.

Называлась она Sam & Max Hit the Road.

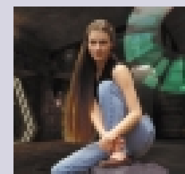
Младший брат Стива Парцелла

Анималистические сотрудники Вольнонаемной Полиции Сэм и Макс — весьма значительное явление в поп-культуре начала девяностых: про их похождения снимали мультфильмы, выпускали комиксы и поздравительные открытки, и все это было еще до того, как LucasArts сделали Сэма и Макса своей мишенью. Тем не менее, большинство нормальных людей знакомы с нелепой парочкой частных сыщиков, один из которых носит потрепанную шляпу Сэма Спейда, а другой вовсе отрицает любую одежду, и знакомы именно по Sam & Max Hit the Road, квесту, чье содержание как нельзя лучше характеризуется немецким словом "китч".

По собственному признанию (в небольшой заметке на сайте Сэма и Макса (www.samandmax.mixnmojo.com), созданном благодарными поклонниками), Стив Парцелл (Steve Purcell), счастливый автор, похитил персонажей из альбома своего младшего брата Дэйва, и вскоре уже Макс вовсю потешался над тем, как был нарисован Сэм, а Стив все не мог и не мог остановиться (хотя брат Дэвид, разумеется, был не очень-то счастлив по этому поводу). Стив продолжал рисовать: сначала это была серия рисунков, спешно накарябанных в последнюю ночь перед сдачей в школьный еженедельник, затем первый полнометражный комикс в тридцать две страницы, вышедший в 1987 году. Параллельно Стив делал кое-что и для LucasArts...

И вот однажды щелкнуло, и Сэм и Макс проснулись главными героями комиксоподобного квеста: снежного человека Бруно похитили из кунсткамеры во время карнавала, и на автострадах Америки началась большая охота за вознаграждением. Да, это была дорожная сага, и, как в калейдоскопе, мелькали сдвинутые по фазе персонажи, сцены, диалоги. Америка Сэма и Макса — это кунсткамера, сверхкитчевая пародия. А игра — очень сложный, длинный, тщательно выверенный в едином стиле квест. Помните, как кормили аллигаторов мячами для гольфа? А как искали тыкву, точь-в-точь похожую на голову Джона Мьюира? Разумеется, один рисовальщик Парцелл никогда не сделал бы Sam & Max Hit the Road таким. У руля проекта стояли Майкл Штеммль (Mickael Stemmle) и Шон Кларк (Sean Clark), кадровые квестоделы, создатели Indiana Jones and the Fate of Atlantis, написавшие диалоги и добрую половину сценария.

Маша Ариманова
(masha@game–exe.ru)



Май прошел в лихорадке познания. Я отсыпалась после сдачи предыдущего номера "Пиксель Хантинга", училась играть на саксофоне и читала духовно обогащающие книги. Единственные квестоподобные создания, появившиеся на горизонте в этом месяце, обладали пошлыми action–придатками и были милостиво розданы падким до этой малины коллегам по газете. Изыскания же Игр, Которые Еще Будут, как ни крутись, приводили либо к MI4, либо к Myst 3, либо к чему–нибудь откровенно обсценному и мыльнооперному. С Поиском пришло Озарение: этот мир не материален. Или, если сказать точнее, не более материален, чем бесконечно отраженная в двух поставленных друг напротив друга зеркалах картина. Субстанция, чей порядковый номер еще худо–бедно определяется, но потрогать руками уже не выходит. Жить в таком мире — странное чувство. Не жить — страннее во сто крат. Но тут пришел дедлайн и рассеял безупречную логическую цепочку по ветру. На мгновение показалось, что Отражений не существует и надо просто перестать читать по ночам вслух чересчур умные книги (впрочем, кто может сказать, какое печатное слово сказано человеком умным, а какое — искусным притворщиком...). Я поразмыслю об этом... в следующий раз.

В память о, может быть, самом успешном квесте за всю историю Сэм и Макс остались любимыми персонажами всех сотрудников LucasArts, героями, которые не умирают. С маниакальным упорством они появляются в виде идолов в Monkey Island 1 и в качестве пары костюмов — в Monkey Island 2. В The Curse of Monkey Island голова Сэма скрывается среди софитов в театре, а Макс красуется

Escape from Monkey Island. Так теперь выглядит Scumm Bar. Именно здесь проводится состязание по дротикометанию. "Грог способствует улучшению меткости" — второе правило пирата. Первое вы знаете.



на постере в парикмахерской. В Day of the Tentacle изображение Сэма висит на стене особняка, в The Dig голову Макса образуют трещины на полу большой залы, ее можно рассмотреть, когда лифт опускается в храм к пришельцу. В Grim Fandango, конечно же, Макс — это татуировка.

Квесты тайком умерли, а Сэм и Макс продолжают жить, и в


Что может быть лучше честного боя? Первое правило пирата: "Все!".

Indiana Jones and the Infernal Mashine Инди рисует одного из этих героев мелком на стене, а другой виден в стекле витража. Трогательное единство, если учесть, что пути их создателей разошлись. Последней большой работой вольнонаемного художника Стива Парцелла для LucasArts стали персонажи The Curse of Monkey Island. Сегодня он трудится на небезызвестную и не столь отдаленную компанию Industrial Light and Magic. Штеммль и Кларк участвовали в The Dig, а потом отошли от квестов. Стыдно признаться, но в их активе такие игры, как Afterlife и Rebel Assault 2. Печальный конец обычной истории? Как бы не так!

Когда слухи обретают плоть

Время действия — наши дни. Место — E³. У стенда LucasArts — форменное помешательство. Крутится ролик из Escape from Monkey Island, и над странным трехмерным островом горят багрово закатные облака. Да, уважаемые, MI4 не шутка! Кончились бессонные ночи поиска, истории о доблести и предательстве, рассказанные за кружкой пива в забегаловке Scumm Bar, что на www.thescummbar.com (если, конечно, вам удавалось убедить собеседника в том, что вы не резидент LucasArts), и охота за головой редактора датского журнала. "Somewhere off the coast of Melee Island..." Открывается история лихой пиратской доблести, и они все здесь — и Мюррей, и Карла, и Стэн, и, конечно же, Ле Чак... только это секрет! Во всяком случае на кресло якобы почившего губернатора острова (а губернатор этот, как мы все, естественно, помним, — Илейн Марли-Трипвуд, законная супруга господина Гайбраша Трипвуда) претендует некий Чарльз Л. Чарльз... Но мы ведь ничего еще не подозреваем. Подгнило что-то на Карибах, и, похоже, настало время Гайбрашу вынести мусор, как сказали бы в двухминутном ролике к новому киноблокбастеру. Поле для ностальгии непочатое. Да и дом Митхука стал музеем восковых фигур...

Внешне Escape from Monkey Island, разумеется, ничем не напоминает плоский SCUMM-движок. Полигональные персонажи и полигональное же, а не пререндеренное окружение (слухи о полном использовании движка Grim Fandango не подтвердились, в ход пошли разве что его отдельные элементы). Пока что трудно оценить в должной мере конечный результат графических изысканий, но это не самое главное. Не графическое исполнение, но сюжет и диалоги первых трех частей заставляли нас хохотать, точно гиен, по давнему выражению Стива Парцелла. И теперь настало время открыть секрет. Он из двух частей.

Вы уже слышали, что над сюжетом трудился Тим Шефер (и одну из обезьянок на острове зовут Тимми. Да ладно, они не со зла...)? Это первая часть.

А теперь слушайте вторую: проект возглавляют (и, конечно, пишут диалоги) именно Штеммль и Кларк! Они чудесным образом вернулись из черной пасти забвения, да еще как вернулись: верхом на многообещающем продолжении легендарной серии — странной, дикой, нелогичной, до неприличия смешной. Трудно сказать, кто выйдет победителем в конкурсе на звание "Самой странной игры человечества" — Monkey Island или Sam & Max. Ясно одно: пути решения всех возможных проблем в Escape from Monkey Island будут крайне, крайне нестандартными, и это еще очень мягко сказано. Ну и, конечно, сражения: фехтование на жуткого вида абордажных топорах, кошмарный армрестлинг, чемпионат по метанию дротиков в темном баре при дрожащем на ветру пламени свечей. А еще в игре будет много-много диких обезьян. Больше, чем где бы то ни было.

Да, шкалы юмора, на которой нашлось бы место для Sam & Max Hit the Road, все еще не существует, но у людей, которые однажды сделали такую игру, не может не быть фирменного стиля. Вы уважаете Доминика Армато? Это его голосом Гайбраш общался с вами на протяжении The Curse of Monkey Island. Так вот, Армато публично поклялся, что MI4 — единственная игра, хотя бы частично передающая обаяние Sam & Max. Майклу и Шону можно верить — они делают самые странные квествы в мире. А это что-то да значит, потому что сам квест — очень странная вещь. Кстати, в свете последней речи президента компании (см. рядом!), будущее квестов в стенах LucasArts выглядит весьма и весьма светлым. Может быть, игра Майкла и Шона — лишь первая ласточка? Может быть, квесты живы, это просто мы мертвы? Может быть, и это тоже — возвращение?

использовать все технологии GF, а именно полигональные персонажи на статичных задниках. Ретро–фантастическая история в духе комиксов о галактическом супермене Баке Роджерсе также вполне вероятна.

Шура Башкиров,
"Пиксель Хантинг".

Посмотри, кто говорит

В интервью сайту GameSpot (www.gamespot.com) печально известный создатель MI Рон Гилберт публично признался в своей нелюбви к квестам. "Представьте себе мир, где есть всего одна ручка. Допустим, что я прилетел в Лос–Анджелес и узнал, что для того, чтобы решить головоломку, мне нужна ручка, и она в Нью–Йорке, и я не взял ее с собой, когда был в Нью–Йорке, и глупо думать, что в Лос–Анджелесе не найдется лишней ручки для меня, но в большинстве квестов именно так оно и оказывается".

В этой связи у экспертов "ПХ" есть предложение ввести в обиход, по аналогии с законами Мэрфи, законы Гилберта, первый из которых может быть сформулирован как "Закон о ручке" ("Если вам когда–нибудь в Лос–Анджелесе понадобится ручка, оставшаяся в Нью–Йорке, то это произойдет в тот самый момент, когда у вас не будет денег на обратный билет"). На вопрос, что же, в таком случае, заставляло его делать все эти чертовы квесты, неподражаемый Гилберт ответил: "Чувство юмора".

Арина Маринина,
"Пиксель Хантинг".





Мы и игры

Арина Маринина, “Пиксель Хантинг”

Третье дыхание

Не задушишь, не убьешь

Согласно безжалостной статистике, начиная с 1993 года совокупные тиражи Myst и Riven: The Sequel to Myst превысили девять миллионов экземпляров. То есть в Myst и Riven, согласно статистике, переиграло все, что летает, ходит, ползает и ползало раньше. Остается только гадать, как сказалась эта скромная цифра на благосостоянии сотрудников конторы Cyan, разработавшей вышеупомянутые шедевры, но факт остается фактом: делать третий шедевр (очевидно, с оригинальным названием The Sequel to Myst and Riven) им нет никакой нужды.

Но разве это проблема в наше время, когда сотни молодых и голодных потенциальных разработчиков культовых приключенческих игр спят и видят во снах магические девять миллионов проданных копий? На нынешней E^3 покровительствующая Mattel Interactive представила аж два “с нетерпением ожидаемых продолжения” самого-самого квеста всех времен и народов. Точнее, настоящее продолжение только одно, а другое... не знаю даже, как сказать, ремейк, наверное.

Myst 3: Exile разрабатывает небезызвестная, но все равно голодная Presto Studios, окопавшаяся в Сан-Диего. С момента поголовного успеха Journeyman Project прошло немало времени, и опустившись сначала до Star Trek: Hidden Evil, а потом и до Stephen King’s F13 (очень интеллектуального проекта для любителей поохотиться на тараканов со слесарным молотком), сотрудники Presto впали в черную и коллективную депрессию. Неизвестно, как сложилась бы их судьба, если бы ранние изыски Presto не были так идеологически близки к творениям Cyan, но они были, и в один прекрасный день это не прошло незамеченным.

Ожидания поклонников — это, конечно, правильные ожидания, но подумайте только о перспективах, в одночасье открывшихся ослепленным калифорнийцам! Разве может устоять хоть кто-нибудь из счастливых владельцев тех девяти миллионов копий перед соблазном, каким бы ни было новое воплощение не слишком-то и сложного (в чем убедилось бессчетное множество клоноразработчиков за последние семь с половиной лет) в изготовлении легендарного квеста! Минимальное внимание к сюрреалистическому стилю, в меру фантастическое окружение, хоть сколько-нибудь загадочный и эстетически целесообразный мир — Myst своими руками: собрать чуть сложнее детского конструктора, было бы желание и, главное, лицензия.

Точнее сказать, желание как бы даже и не обязательно. Тем не менее, в Presto Studios подошли к делу довольно серьезно. Пять временных периодов, новая технология панорамной навигации для оживления методом искусственного дыхания безнадежно мертвого в своей декоративности мира, сюжетная линия с одним-единственным главным героем — по странной случайности это не “мы”, бесплодный призрак, а архизлодей, чей родной мир разрушили Сиррус и Аченар, сыновья Атруса и Катерины. Само собой, особо добрых чувств к Атрусу и его милейшей семейке он не питает. Вряд ли данный факт заслуживал бы особого упоминания, если бы негодяя не играл Брэд Дуриф (Brad Durif), которому так и не дали “Оскара” за “Пролетая над гнездом кукушки” (да, да, дорогие вездесущие фанаты “Вавилона”, это он).



Непонятного назначения архитектурное сооружение, внушительное и древнее на вид. Визитная карточка Exile. Не хуже, чем у многих.

Собственно, игра и начинается в родной реальности этого колоритного персонажа, в другом времени и другом месте, нежели в финале Riven’а. Путешествуя по усеянному странными цветами острову, мы получаем первые отрывочные сведения о загадочном враге, его прошлом и планах на будущее. Обзор на 360 градусов в пререндеренном 3D, поддерживающий соответствующие акселераторы (!), более чем удовлетворителен: ускорители, выглядящие откровенным излишеством на архаичном теле нашего гостя из прошлого, тем не менее реализуют весьма симпатичную рябь на воде, несколько реанимирующую картинку. Порталы в другие миры открываются посредством объемистых фолиантов на древних языках, которые, уж поверьте, требуется сначала сыскать, а потом прочитать.

А сама Cyan, счастливо почивающая на лаврах и долларовых купюрах, лениво и неспешно (планируя завершить где-нибудь этак к четвертому кварталу сего года) делает **Myst Dimensions**: откровенную переделку первого Myst’а в более динамичном мире посвежевших технологий. Задействован цикл типа “день-ночь”, меняется погода от жаркого полуденного солнца до тропического ливня. Впечатляюще, должно быть. Освещение, обсчитываемое в реальном времени, колышущиеся трава и листья, звуки интенсивной лесной жизни — чистая красота на радость детям и их родителям. Вот и неизвестно еще, за чем пойдут в магазины владельцы девяти миллионов полустершихся копий. С одной стороны, Cyan и Presto клянутся в вечной дружбе (по словам сотрудников первой конторы, они всю жизнь только и мечтали о том, чтобы просто ПОИГРАТЬ в Myst), с другой — если Cyan достигнет тиража в девятнадцать миллионов за счет щедрых косметических улучшений, это никого не удивит.

Чем ближе к водной глади, тем красивее. Положение, выдвинутое Myst’ом и доказанное Riven’ом. Теперь она еще и шевелится...



Myst 3: Exile

Веб-сайт игры: www.myst3.com
Разработчик: Presto Studios
Веб-сайт разработчика: www.presto.com
Издатель: Mattel Interactive
Веб-сайт издателя: www.mattel.com
Дата выхода: Начало 2001 г.

Александр Башкиров, для “Пиксель Хантинга” (Швеция)

Таинства мира

Сложное искусство быть собою

История такова: двое шведских ребят больше года делают игру, а богатые и знаменитые люди из Terminal Reality, работавшие над Nocturne, пишут им злые письма. Не тянет на идиллию? Между тем, виноваты во всем незлые люди из Terminal Reality, работавшие над Nocturne. Виноваты стильные, почти черно-белые скриншоты и предыстория, разместившиеся на сайте The Other Guys (тех самых шведских ребят) и, мягко говоря, напоминающие то, над чем злые люди из TR работали.



Итак. Тридцатые годы, предвоенная Европа. Обшарпанные стены, деревянные двери, керосиновые лампы и длинные тени, хмурая личность в широком плаще и надвинутой на глаза шляпе, торчащая по центру почти каждого полотна. Сюжет о внезапных вспышках коллективного сумасшествия, таинственных огнях в небе и бесследно испарившихся в далеких уголках планеты экспедициях. В мире, где с маниакальным упорством постигаются секреты ракетных технологий, где все готовятся к войне, эти явления легко объяснить коварными происками вражеской разведки. Но кое-кто думает, что это не так: эта маленькая группа людей и стала мишенью. Героями странно красивой, хоть и скупо очерченной истории.

В пригороде Лондона живет обычная семья. У главы семьи Джорджа — интересная работа. Он рисует карты малоизученных районов планеты — да, да, тогда кое-где на Земле еще было место для белых клякс. Но дочь Джорджа исчезает бесследно во время каникул на юге Англии, и, сколотив с группой единомышленников боевой отряд, бывший картограф отправляется в спасательную экспедицию. Разумеется, с повышенным применением профессиональных навыков (а их ну никак не применишь в южной Англии). Экзотические страны, удивительные существа, неизвестные цивилизации — удовольствия по полной программе.



А теперь вернемся к нашим “Другим парням”: они не отрицают, что жанр **Side-Scene** НЕМНОЖКО похож на художества Terminal Reality и Infrogrames, то есть на Nocturne и Alone in the Dark 4 (это, кстати, самая-самая ожидаемая их игра). Они объясняют такое совпадение просто: в тот временной период мир НА САМОМ ДЕЛЕ именно так и выглядел. Если вы хотите достигнуть известной степени реализма, вам никак не избежать серой, угрюмой, дождевой гаммы, керосиновых ламп и обшарпанных стен маленьких европейских мотелей. Большинство источников, породивших Side-Scene, кроется не в других играх (и, в частности, не в Nocturne, в который, по словам Роберта Аронсона (Robert Aronsson), одного из двух хороших парней, они и поиграли-то впервые всего пару недель назад), а в умных книжках и хороших фильмах. Кроме того, несмотря на все отчаянные, даже героические старания сохранить самобытность, парни в шляпах и плащах ТОЧНО будут прыгать (стрейфиться, бегать, ползать, бить, пинать — довольно-таки дурацкий, но все же перечень) и использовать эффективную, хоть и радикальную систему наведения пистолет(а)-(ов) на цель мышкой. Также они будут наделены слухом, зрением, здоровьем и, может быть, разумом. Так говорят.

Сюжет нелинейный, с NPC и вставными скриптовыми сценками на движке, очень забавные фокусы с камерами слежения — вроде узкой широкоэкранной картинки или черно-белого фильтра (да!). “Нет-нет, — говорят The Other Guys, — НИКАКОГО отношения к прибору ночного видения в Nocturne эти штучки иметь не будут”, и вообще, когда они закончат с движком, игра переменится до полной неузнаваемости (“...в ней “Ноктюрна”, — мстительно добавляют злобные люди из Terminal Reality).

Кстати, о движке. Он, как говорится, есть и даже немножко работает. Скелетная анимация для всех имеющих скелет персонажей, вертексная — для не имеющих, интерполяция для неперсонажей вообще, шевелящаяся одежда (“да, да!” — подчеркивают злобные люди), анимация физиономий, тени и туман в реальном времени, дым с огнем, дождь и снег — маленькие радости, да система зеркальных поверхностей. Состояние... гм-м-м... проекта? Ну, дата выхода потерялась где-то по дороге, хотя охотничий сезон на издателей у ребят уже открылся. Найдут — не отпустят.

Side-Scene
Веб-сайт игры: www.sidescene.com
Разработчик: The Other Guys
Веб-сайт разработчика: www.otherguys.com
Издатель: Не объявлен
Дата выхода: Не объявлена

Маша Ариманова, “Пиксель Хантинг”

Танец в Нью–Йорке

Весьма криминальная история

Горячая испанская кровь течет в жилах трудящихся компании Pendulo Studios. Этих трудящихся смело можно назвать национальной гордостью. В самом деле, сколько испанских квестов вы знаете? Я — один: Hollywood Monsters, давнее творение этой самой команды, совершенно очаровательно графически исполненное (баланс на грани между жестокими и натуралистичными noir-мультфильмами в духе F.A.K.K. и вполне даже дружелюбными и яркими комиксами, напоминающими о ранних работах Revolution Software). Сейчас Pendulo именуют оплотом европейского квестостроения, а их новый квест **Runaway: A Road Adventure** — самым многообещающим проектом после триумфального The Longest Journey от FunCom.

Runaway — это неудержимо мрачная история о современном Нью-Йорке, мафии и ничего не подозревающем студенте, угодившем в эпицентр разборки городского масштаба. У Брайена есть что-то, что принадлежит не ему, вот только он об этом не имеет ни малейшего понятия. Завязка в духе гангстерских историй Ричарда Старка. Спасаясь от наемных убийц, Брайен во весь опор несется по городу под ручку со случайно подвернувшейся стриптизершей, и все до единого персонажи, встречающиеся на его пути, весьма экстраординарны. И большинство из них только и мечтает о том, чтобы вышибить ему мозги...



Убийства, деньги, политика, ложь и предательство. Старая добрая черная история, выполненная все в том же жестком, но в чем-то утонченно-изящном стиле. Заезжий киллер, метающий ножи; старый индеец; пропитанный виски мексиканский священник; певички кабаре и торговцы наркотиками — все эти ребята выглядят именно так, как вы и ожидаете. Они не страшатся насилия, они с ним на “ты”. Зубодробительный сюжет раскручивается, как циркулярная пила: эта игра для взрослых, говорят создатели, и мы не собираемся тратить время попусту. Это не развеселая комедия, как Hollywood Monsters, а криминальный триллер со всем, что к этому причитается. Ирония здесь есть... но эта ирония в духе Рэймонда Чандлера. “За мою короткую жизнь меня били всем, кроме фордовской полуоси”...

С технической точки зрения в Pendulo Studios выполнили совершенно беспрецедентную работу по совмещению плоской мультипликации с трехмерными объектами. Noir-жанр строится на тенях, это вам скажет оператор любого фильма Говарда Хоукса, и естественность, с которой выступают по темным закоулкам угрюмые фигуры киллеров, нацелившиеся на белую футболку Брайена, близка к абсолютному совершенству, что лишь подчеркивают быстрая смена камер, панорамирование и, конечно, стильные широкоэкранные вставки. В подобном контексте трудно требовать изысканных головоломок с нестандартными решениями, но кто обращает внимание на такие мелочи в угаре убийственного сюжета, где массу людей застрелили, отравили, переехали автомобилями и убили тупыми предметами для нашего вящего удовольствия? Кроме того, звуковая дорожка — ударная смесь из Garbage и Шерил Кроу — примерно так же способствует спокойным размышлениям, как летящий в спину нож киллера-мексиканца.

Runaway: A Road Adventure
Разработчик: Pendulo Studios
Веб–сайт разработчика: www.pendulostudios.com
Издатель: Dinamic Multimedia
Веб–сайт издателя: www.dinamic.net
Дата выхода: Середина 2000 г.

Молодой немецкий коллектив Betray My Secrets, авторы одноименного альбома в стиле “мелодичный металл”. Не о них ли мечтали вы в тоскливой пустыне безнадежности второго диска из четырех? Бывалые квестозубры и пазломаны, эти ребята знают все секреты... и не умеют их хранить. Наверное, за это и погнали из Darkseed барабанщика Гарольда Уинклера (Harald Winkler). Они вышлют вам в кратчайшие сроки любой солюшен, если вы укажите в письме три важные вещи: 1) Вы НЕНАВИДИТЕ европейскую музыку; 2) Вы НЕНАВИДИТЕ немецкую музыку; 3) Но больше всего вы НЕНАВИДИТЕ национальную немецкую музыку. Пишите мне, Маше Аримановой, я передам.



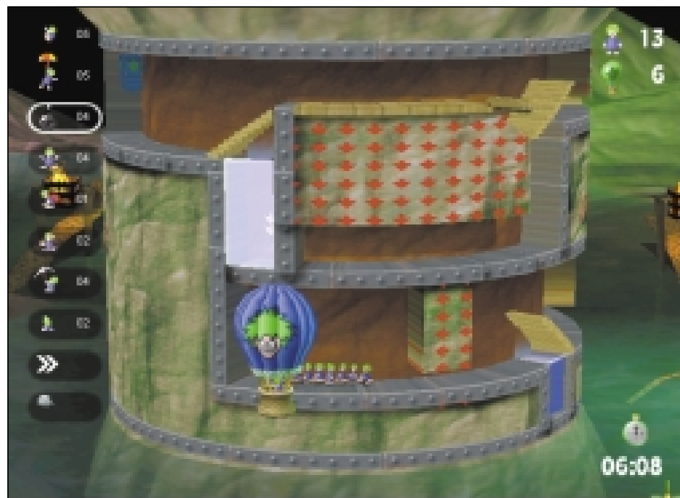
Записано со слов Кулинакса, сына Ломакса, специально для "Пиксель Хантинга" (Норвегия)

Lemmings Revolution

Год Лемминга

Великий исход

"Услыхав число "100", отец побледнел. Казалось, даже его волосы, которые и сейчас, в четыре с лишним года, похожи на ярко-салатовый пушистый пучок травы, поблекли и увяли. Он немедля приказал позвать шамана и велел тому начать ведовство — дознаться, не напутали ли чего Боги? Сто Уровней... Не одно поколение сменится, пока наш народ дойдет до Дома. Шаман начал нагонять страху, утверждая, что Боги никогда ничего не путают, потому что у них, в отличие от нас, голова предназначена не только для ношения волос. Но затем умолк, скрылся в своей норе и принялся задавать Богам вопросы...



Через несколько часов, показавшихся нам неделями, шаман вылез на белый свет и передал Их волю:

"100 уровней предстоит пройти вам, народ леммингов, 100 труднейших уровней. Но не трепещите от страха и отчаяния, ибо милосердны мы и дозволяем после каждого пройденного уровня выбирать любой из двух, следующих за ним, — длина пути, таким образом, составит не более 12 уровней, и вы не успеете состариться, умереть или впасть в маразм. Впрочем, последнее вам и так не грозит. В будущем вы сможете пройти эту дорогу еще много раз, и всегда — другим путем".

Трепетно внимали мы словам Богов, понимая мало, но радуясь чрезмерно, однако на последней фразе дружно посмеялись над шаманом, слишком много вкусившим от Большого Гриба, — лишь безумцы и вожди идут такой дорогой дважды! Шаман изобразил великую обиду и закричал что-то про "Древовидную структуру Уровней", но где ж это видано, чтобы Уровни — да из чистого дерева? Мы смеялись еще долго, но вскоре пришла пора собираться в дорогу...

О, это было долгое, опасное, но захватывающее путешествие, ибо где опасности и трудности — там и радость их преодоления. Встречались нам и странного вида механизмы, которые шаман называл "рычагами", — задевая такие, мы невольно становились участниками удивительных преображений Уровня: вода обращалась в лед, где-то появлялся новый проход, куда сразу же устремлялись наши разведчики, а некоторые пути к спасению просто исчезали. Маленькие вихри поднимали нас в воздух точно пушинки, бросали на потолок — и мы шли по потолку, будто так и предначертано судьбой. Странные притягивающие кольца (шаман говорил, что это "телепортеры") переносили нас в неизведанные области Уровня, и никто не мог сказать, что ждет его впереди: желанный воздушный шар или бездонная пропасть.

Оказалось, что у племени леммингов есть враги: огромный краб пытался перерубить нас своими клешнями, неизвестные существа устраивали ловушки, не вовремя нажимая "рычаги", опасные механизмы, расставленные зловещими силами, обещали скорую гибель... За что же так ненавидят, презирают и жаждут нашей смерти в этом мире?! Должно быть, мы сильно прогневали Богов, и эти испытания посылаются на нас во имя Искупления...

Но сколь долог ни был этот путь — закончился и он. Немногие вернулись Домой, но имена вернувшихся покрыты неувядаемой славой во веки веков. Мой отец уже стар: шутка ли — прожить до 5 лет! Скоро я стану вождем и, быть может, если Боги снизойдут до моих просьб, поведу наш народ в очередное путешествие — искать новый Дом..."

Михаил "Леммишель" Судаков, специально для "Пиксель Хантинга"

"Еще одна нора"

Размышления Земляного Бога

Многолетняя селекция и генетические опыты над "Леммингами", которые так обожает "бойкотировать и пикетировать" Greenpeace, не дали ровным счетом никаких результатов. Тупые, но симпатичные существа так и остались при своем. И изменить положение вещей уже вряд ли кому под силу.

Мы ждали "Леммингов" давно. Впервые появившись на компьютерах году эдак в 91-м, они пережили кучу реинкарнаций, завершившихся аркадной поделкой The Adventures of Lomaxs, к оригинальной концепции никакого отношения не имеющей. Мы ждали настоящих "Леммингов". И они пришли.

Они пришли, изрядно похорошев. Двумерные задники отправились к Земляным Богам, предоставляя зеленоволосым созданиям возможность путешествовать по бойко сделанной ил-



Знаете ли вы, что:

1) Игры из серии Lemmings издавались на таких персональных компьютерах и приставках, как: Amiga, Acorn Archimedes, Amstrad 464, Atari ST, Commodore C64, Mac, Sinclair ZX Spectrum 128k, Sinclair ZX Spectrum 48k, PC, Atari Lynx, Nintendo Game Boy, NES, SNES, Sega Mega Drive (Genesis), Sega Master System, Sega Game Gear, Sony PlayStation, 3DO, Amiga CDTV + CD32, CDi? А также на карманных калькуляторах TI–82 и HP–48?
2) Клонов Lemmings, НЕ выходивших из–под пера Psygnosis, можно насчитать около 15 штук, среди них такие игры, как: Hell Of Lemmings II, Pingus, Hamsters, Lemminator и др.?
3) Длина норвежского лемминга не превышает 15 см, а с хвостом — 17 см?
Нет, ничего вы не знаете!

люзии трехмерного мира. Впрочем, нацепив на свой тесный мирок поддержку 3D-ускорителей, сами лемминги предпочли не выделяться из уютного и привычного общества спрайтов. Так проще, так быстрее, так легче для программистов и так скорее забудется бессильный ужас Lemmings 3D.

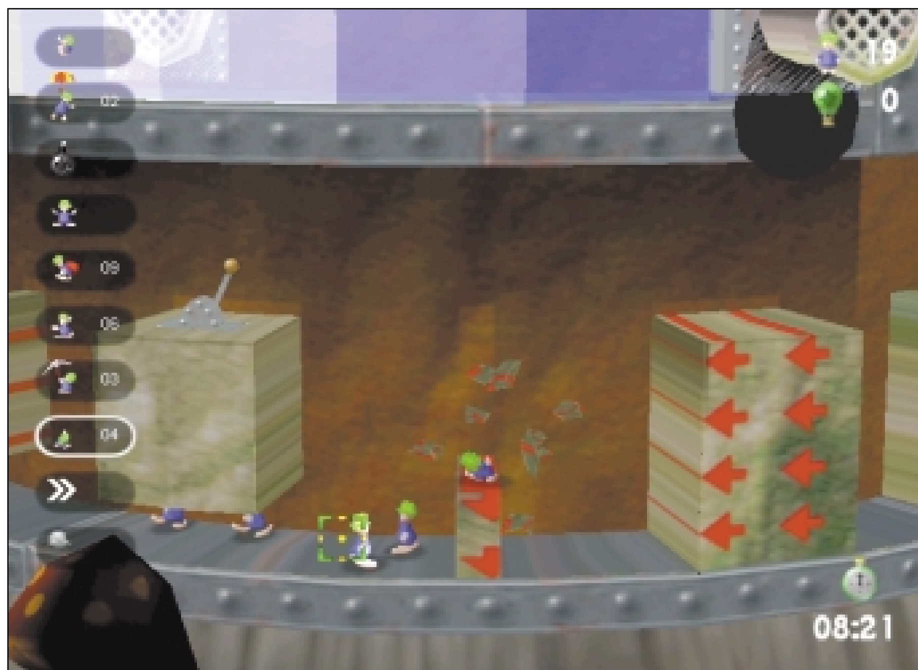
Они вернулись, но никто не скажет: "Возвращение стало триумфом". Приятные для глаз, псевдо-3D-уровни оказались не столь приятны для игры: башенка, которую надо постоянно крутить правой кнопкой мыши, не дает той полноты обзора (особенно при отсутствии mini-map), которой отличались плоские задники. Да и текстуры, положа руку на сердце, яркостью, четкостью и разнообразием отнюдь не блещут. С долгожданной трехмерностью, увы, пришла и неточность в управлении: практически невозможно выбрать конкретного лемминга из дружно шагающей в никуда стаи, ибо курсор почти всегда выделяет существо, находящееся чуть в стороне. Надо либо жать пробельную клавишу и увеличивать изображение в два раза, что делу помогает плохо, а вот на картинке сказывается удручающе, либо ставить игру на законную и совершенно необходимую паузу и лишь после этого делать свой выбор.



От клешней этого краба лемминги лопаются, как воздушные шарики.

Пауза заменяет все, чего не досчитались нынешние "Лемминги" в сравнении с ушедшими: клавишу "слежения" за определенным леммингом (было на Speccy), все клавиши выбора действия для лемминга, кнопки изменения скорости выпадания леммингов из своих "труб-инкубаторов". Когда действующих лиц становится больше пяти, начинаешь элементарно не успевать: щелк на лемминге, щелк на "Строителе", прокрутить уровень чуть-чуть вправо, щелк на лемминге, щелк на "Блокере", прокрутка, щелк, щелк, щелк... На шестом щелкнуть не успеваешь — и лемминг падает в воду. Начинай сначала, Земляной Бог. В последовательность действий приходится добавлять нажатие паузы (клавиша "P") — тогда успеваешь везде, но наваливается скука. Играть в "Леммингов" с паузой — все равно что проходить подобным образом тетрис, но иначе (без нервотрепки) просту не получается.

Хитрая стена, хотя с первого раза и не догадаешься: вроде бы тонкая, но маркировка показывает, что разрушать надо сверху!



Из почти 60-ти (!) умений, присутствовавших в стародревних Lemmings 2, осталось всего восемь — те самые, с которых и начиналась Сага. Налицо жестокий регресс, устроенный непонятно кем и непонятно в каких целях. Ты проходишь 12 уровней, Земляной Бог, затем проходишь еще 12, и еще, и еще... Проходишь их один за другим, пока не понимаешь, что сам стал леммингом и твои бывшие подопечные смеются над тобой тоненькими голосками. Ты позволил скормить себе игру десятилетней давности, лишь немного приукрашенную.

Но признайся самому себе, признайся, как бы ни было тяжело: ты съел подачку с превеликой радостью, сменившейся скукой не так быстро, как думалось. Леммингам не страшна деградация, потому что имя им — легион. Они возьмут свое не качеством, а количеством. Они всегда это умели.

Lemmings Revolution

Разработчик: Psygnosis
Веб-сайт разработчика: www.psygnosis.com
Издатель: Take 2 Interactive
Веб-сайт издателя: www.take2games.com

Графика:	3,5	Звук:	4
Музыка:	3,5	Управление:	3,5
Сложность:	средняя	Сюжет:	3
Интересность:	**3,5**		

Суть: Те же самые "Лемминги" из раскопок, но с поддержкой 3D-ускорителей. По возможностям, впрочем, деградировавшие до уровня 91-го года.

Системные требования (минимальные): Windows 95/98, Pentium II 266, 64 Мбайта ОЗУ, 3D-ускоритель (4 Мбайта).

Дополнительная информация: Рекомендуется 380 Мбайт на жестком диске, 6x CD-ROM, DirectX 6.1.

Мишель Рыбакова, специально для "Пиксель Хантинга"

"Машина времени"

Путешествие в Мир песка

800 тысяч л(ь)ет под будущим

С классикой надо обращаться осторожно. Нежно. Заимствуя название, указывать на первоисточник. Стараться не сильно перевирать сюжет. А главное: ни в коем случае не помещать автора в главные герои. Потому что иначе может выйти оказия: бабушка огреет Достоевского поленом и сдаст в участок, Терри Пратчетта слопает Сундук, Жюль Верн сверзится со своего воздушного шара в первый же день путешествия, а ребенок Герберт Уэллс окажется в далеком будущем.

Как все устроено

Компании "Нивал" помимо благодарности за отличную локализацию стоит сказать отдельное спасибо за утаивание имени главного героя от начитанного российского игрока, которого от столь вольного обращения с классикой может, пожалуй, и кондрашка хватить. В самом деле, Джордж Уэйлс — это как бы вовсе и не Герберт Уэллс, хотя в оригинале главным героем выступает именно Herbert George Wells. Впрочем, один вопрос все же возникает: если игра The New Adventures of the Time Machine позиционируется Cryo как продолжение книги, то почему, черт возьми, несчастному Уэллсу приходится заново изобретать проклятую машину? Не иначе, потеря памяти. Не удивительно, что известного фантаста занесло в столь далекое и странное будущее.

В этом мире, Мире песка, нет ничего перманентного. Темпоральные вихри, проносящиеся по планете, ничего не разрушают на своем пути, унося лишь людскую память и превращая взрослых в детей, а детей — в дряхлых стариков. С возрастом меняется сознание, и единственная защита от подобных эксцессов — стать шекандаром, служителем Хроноса. Или же повсюду носить с собой магическую реликвию под названием "Наутилус", которая так вовремя подвернулась нашему незадачливому, потерявшему свой бесценный аппарат путешественнику во времени.

Смерти в этом мире нет, ребята. Есть дегармонизация, влекущая за собой Исчезновение, разрушающее человеческое тело; душа ждет следующей Волны и возрождается в новой оболочке. Детей называют эффахидами, взрослых — адхамидами, а вечно жалующихся на боли в спине, но весьма и весьма уважаемых стариков — виссахидами. Нет ночи, есть лишь вечно палящее солнце, превратившее планету в бескрайнюю пустыню. Нет магии, есть хрономантия; нет маны, есть Джад-гаррел.

Уэйлс засмотрелся на кувшинки... Хоть кто-то в этом городе стоит спокойно.



Гадание по часам

Забавная штука, эта хрономантия. Основанная на манипулировании временными потоками, внешне она ничем, совершенно ничем не отличается от обычной магии. Джад-гаррел расходуется при использовании заклинаний, но его можно пополнить. Если вы хотите потренироваться на живых мишенях, то совершенно не обязательно устраивать террор в мирном населенном пункте — к вашим услугам предупредительные (местами), но зачастую коварные и почти всегда недолюбливающие шекандаров лемуры, узники Темпоральных Сфер.

От этих страхолюдной наружности существ, кроме издевок, назиданий и мудрых советов, можно получить новые заклинания: просто прикоснувшись к одной из магических призм. Или выменяв заклинание на обожаемые лемурами пепельные часы. Заклинаний, к чести авторов, порядка 18 штук, на любой вкус: дегармонизация, невидимость, заморозка, лечение... Кстати, часы можно использовать и для увеличения собственного Джад-гаррела, так что выбор у игрока простой: мощь или количество. На прохождение влияет не радикально, но все же влияет.

Помимо хрономантии, которая, конечно же, используется не только и не столько для мирных и познавательных целей, в наличии имеется гейджер: неплохое и эффектное боевое оружие в виде подковы, испускающее яркие потоки энергии, дегармонизирующие все живое на своем пути, пусть даже и не с первого раза. Теоретически, вы можете убить почти всех, кого встретите. Хотя, к примеру, трехногие триодонты возрождаются почти моментально и на том же самом месте. То есть перед ними, так сказать, шашкой особо не помашешь.

Кукольный театр

Что характерно, обитатели мира "Машины времени" тщательно

имитируют бурную деятельность и бьющую фонтаном жизнь. Найти человека, спокойно стоящего на одном месте, чрезвычайно трудно, и если он все-таки нашелся, то вариантов всего три: а) он стражник; б) он священнослужитель; в) он уже умер назло великому Хроно-


Ни “здрасьте”, ни “до свидания”. Сразу дегармонизировать...

су. Однако сколько-нибудь внимательного наблюдателя эта кажущаяся занятость не обманет: перемещения людей Мира песка подчиняются, скорее, закону броуновского движения, нежели законам логики. По этой самой причине выловить отдельных персонажей бывает очень сложно, а зачастую попытка заговорить с ними отнимает больше времени, чем сама “погоня”: наш юный Уэйлс настигает жертву, открывает рот для вопроса, а она (он) бодрыми шагами уносится прочь, даже не поведя бровью. Спешка... Они постоянно куда-то спешат.

И вся эта масса людей годится лишь для одного: получения заданий. Увы, никакой болтовни по душам и самоанализа, которые так грели душу в обожаемом The Longest Journey, “Машина времени” не предоставляет. Общение сводится к череде чисто информационных вопросов и, соответственно, ответов на них. Уэйлс постигает устройство этого мира с одной-единственной целью — вернуться домой, постепенно понимая, кто виноват во всех творящихся безобразиях. Но практически никто и никогда не рассказывает о себе. Нет людей, в чем-либо сомневающихся, задумавшихся о высших материях или же впавших в отчаяние/тоску/радость/скуку. Максимальные проявления эмоций — фразы типа: “Иди отсюда, эффахид” или “Извини, я УЖАСНО тороплюсь”. Все эти людишки в одночасье оказываются бездушными актерами низкобюджетной массовки, со ставкой $5 в час.

И носиться сквозь площади, пески и строения от одного бездарного актеришки к другому исключительно ради удовлетворения собственных потребностей в конце концов приедается. Не сразу, не сильно и не всем. Но пространства в “Машине времени” огромные; шикарные, безумно красивые и невероятно детализированные задники приковывают к себе взгляд и на время отвлекают от грустных мыслей: “Зачем это все? Куда я бегу?”, пуская в душу тонкий лучик восхищения... Однако два часа беспрестанной беготни сделают ярым противником дешевой массовки кого хочешь. Этих людей начинаешь то ли ненавидеть, то ли презирать, то ли просто относиться к ним, как к пустому месту. А разве они заслуживают большего?

Право выбора

А ведь при всем при том “Машина времени” — чистейшей воды квест, и action-элементы, присутствующие в игре, не влияют на жанровую принадлежность ни коим образом. Экшен здесь скорее формальный, этакая дань сюжету: раз надо стрелять, значит, будем жать на спусковой крючок. Тем более уныло выглядят банальнейшие и иногда просто откровенно тупые загадки, из которых приятное оживление вызвал лишь музыкальный лабиринт (для человека со слухом, впрочем, легкий чрезвычайно).

“Машина времени” пытается, и небезуспешно, взять другой своей чертой — нелинейностью прохождения. Простейший и наипервейший пример — попытка забрать мазь “от спины” у бдительной старухи-торговки. Можно утащить с храмового алтаря жертвенную чашу и устроить получасовую пробежку с бесконечными обменами, приводящими в итоге к желаемому результату. Однако есть и другой способ: кастуем невидимость, хватаем мазь и делаем ноги. Думайте сами, что важнее — потерянное время или растраченный Джад-гаррел. Это еще один и не последний выбор. Приятно.

К слову, разработчики допустили один серьезный сюжетный промах, проявившийся почти в самом начале игры, но, как ни странно, после этого головы так и не поднявший.

Если вкратце, то цели стояли такие: найти компас, который укажет дорогу к Храму шекандаров, и выбраться из города, забрав у стражников триподона. По сюжету, видимо, все намечалось следующим образом:


А теперь можно прыгать вокруг триподонта хоть целый день. Стражник убит не вовремя, и игра уже зашла в тупик.

Уэйлс просит у одного из охранников разрешения оседлать “трехногого коня”, тот начинает на него злиться, затем открывает огонь из гейджера, падает, сраженный метким выстрелом игрока, и больше уже никому помешать не может. Затем Уэйлс находит компас, седлает триподона и отправляется в путь.

На деле вышло по-другому. Когда я заглянула к стражникам, компас был уже при мне. Соответствующие триггеры сработали, и одного стражника (хорошего) уже и след простыл. “Плохой” нападать не спешил, поэтому пришлось ввязаться в драку первой. И что вы думаете? После его гибели на триподона стало попросту невозможно забраться. Игра закончена, можно начинать практически с самого начала. Путешествие на форум на официальном сайте “Машины времени” показало, что с этой проблемой столкнулся не один человек, а некоторые бились над ее решением дня по четыре. Оказывается, мне еще повезло.

Один за другим

В целом же “Машина времени” оставляет после себя приятное впечатление. В основном — благодаря симпатичному и стильному графическому оформлению, которое лучше всего описывается так: “Представьте себе, что в Dark Earth персонажи остались полигональными, а очаровательные задники из просто битмэпов превратились в битмэпы сферические а-ля “Атлантида-2”. Эффект несколько необычный, но безусловно привлекательный.

Хороший сюжет и тематическая музыка от ONB безупречно создают и поддерживает атмосферу игры, а разнообразные навороты вроде большого набора заклинаний и возможности “обмануть” игру не дают угаснуть вспыхнувшему интересу. Ах, если бы не этот глупый сценарный глюк, не примитивные головоломки и не “мертвые” персонажи... Ведь мы с вами знаем, что Cryo, пусть даже и в качестве издателя, может большее (да-да, я говорю о “Фаусте”).

Но два шедевра подряд... На такое не каждый способен...

“Машина времени”

Веб-сайт игры: www.nival.com/rus/tm_info.html
Разработчик: Cryo
Веб-сайт разработчика: www.cryo-interactive.com
Издатели: “Нивал”, “1С”
Веб-сайты издателей (соответственно): www.nival.ru, www.1c.ru

Графика:	4,5	Звук:	4
Музыка:	4,5	Управление:	4
Сложность:	высокая	Сюжет:	4,5
Интересность:	**4**		

Системные требования: Windows 95/98, Pentium II 233 (рек. Pentium II 350), 32 Мбайта RAM (рек. 64 Мбайта), 4x CD-ROM, рек. AGP-видеокарта.

Дополнительная информация: 420 Мбайт на жестком диске.

Михаил Судаков, специально для “Пиксель Хантинга” (Марс)

Martian Gothic: Unification

Марс атакует!

Они так хотели создать “Resident Evil на Марсе”...

Иногда лучше играть, чем говорить. Отвлечься от создания уникальной атмосферы и серьезного НФ-сюжета и заняться собственно игрой. Формально говоря, отличной, берущей за душу заставки абсолютно недостаточно. Надо, понимаешь, и о геймплее подумать...

Воспоминания истребителя зомби

“Он очень похож на Землю, этот чертов Марс, вот что я тебе скажу. Да-да, дружище, и не надо делать круглые глаза. Я знаю, о чем говорю, клянусь своим спецназовским значком. Помню, году эдак в 96-м забрались мы в один особняк и... Спрашиваешь, как я умудрился лазить по домам в 96-м, а спустя 23 года выглядеть как огурчик? Да ежели б я знал... Не болтался бы с тобой по забегаловкам, а сидел в дорогом ресторане с роскошной дамой. Шампанское, вино, крабы, окуня... Все как положено. Потом белый танец, даму под ручку, лимузин, пентхаус, гаснут свечи... Что? ЧТО?! А, Марс... Ну ладно, слушай дальше.



До поры до времени хозяин комнаты бездействует. Но может ведь и на дверь указать!



Эту тварь так просто не убить. По крайней мере не здесь. И не сейчас.

Значится, похож он на Землю просто невообразимо, Марс этот. Снаружи-то, конечно, немного непривычно: кислорода в атмосфере от силы 5 процентов, да и давление слегка не соответствует. А главное — ночи у них холодные. Выйдешь, бывалоча, на улицу, вдохнешь полной грудью свежий морозный, а потом — глядь! — на термометре минус 100. Руки в ноги и трусцой на базу — чтобы не простыть ненароком.

А колонисты... они, понимаешь, какие-то все пришибленные. Ну вот ты, нормальный, кажется, человек, скажи мне, стал бы ты свою комнату украшать в стиле... эээ... неоретро какое-нибудь? Или, положим, барокко, или футуризм, а? Молчишь... пальцем у виска крутишь... А они как с цепи сорвались. Зайдешь в комнату — а там такое! Всякие завитушечки, загогулинки... Нет, красиво, конечно. Но голова, ей-ей, кругом идет. Ну а чтобы еще больше выпендриться, они все-все-все коридоры и даже самые узенькие проходы назвали в честь земных улиц и проспектов. Идешь по базе, жуешь бутерброд, после Мэдисон Авеню порачиваешь налево, доходишь до угла Бродвея и Уолл-Стрит, а затем — прямо до Таймс-Сквер, тут уж не заблудиться. Чем не Земля!

Не веришь... И правильно делаешь — не ели мы там будербродов. Мы на Марсе вообще мало питались. Почему? А ты представляешь, какой от этих зомби стоял запах? Я к чему разговор завел — мы тогда в особняке с такими же мертвяками воевали. Только, знаешь, туда-то прибыли во всеоружии: пистолеты, патронов куча, вламывались гуртом... А тут какая-то чепуха вышла: вроде прилетели на одном корабле, а на базу зашли с разных входов... Ну да, я потом тоже думал — зачем?

Джилл... то есть Мэтлок, половину всего времени, что мы там были, рядом со скафандром и простояла. Жевала свою никотиновую дрянь. А мы с Вескером... тьфу, да что это я... с Кензо носились по всей базе, пытаясь пробраться друг к другу. Я еще тогда окончательно уверился, что у людей с головой конкретные проблемы — такую систему пропусков придумали! Ох, психиатры по ним плачут... Ну ладно, бог с ними, с разноцветными карточками. Зеленая, синяя, коричневая, красная — всех цветов радуги. Это я еще худо-бедно понимаю, хотя зачем одному человеку эдакий набор вместо одного стандартного пропуска — до сих пор не соображу.

ПИКСЕЛЬ ХАНТИНГ
ЕЖЕКПОЛУГОДОВАЯ КВЕСТ–ГАЗЕТА

Учредитель — ОИЧП “Информационно–издательский холдинг “Охота на пиксели”.
Совет директоров: М.Ариманова, А.Башкиров, И.Исупов (председатель), М.Судаков, М.Новиков
Газета зарегистрирована в Росохотсоюзе и организации Greenpeace.
Адрес: 117419, Москва, 2–й Рощинский проезд, 8.
Отдел рекламы: 232–2261.
Отдел общественных связей: 232–2263.
Отдел распространения: 232–2165.
РЕДАКЦИЯ:
Главный редактор — Маша Ариманова (masha@game-exe.ru).
Аполитичный обозреватель–карикатурист — Денис Гусаков (dgusakov@computerra.ru).
Специальные корреспонденты:
Михаил “Воркута” Судаков (michelle@game–exe.ru), Александр “Граф Ноль” Башкиров, Арина “Олшеври” Маринина.
Отдел внутренних расследований:
Кристофер Картер (исполнительный продюсер), Винс Гиллиган (сопродюсер), Джон Чибан (правка диалогов), Фрэнк Спотнитц (кастинг).
Отдел разоблачений имени “Одинокого охотника”:
Михаил Фрохайки (суша), Сергей Байерс (море), Андрей Лэнгли (небеса).
Отдел рассмотрения заявлений от граждан:
Николай Кейдж (первый полицейский на автобусной остановке), Иван Траволта (второй полицейский на автобусной остановке), Петр Хопкинс (шестой труп слева на автобусной остановке).
Отдел за все (квесты):
Василий Б. Дэвис (окуриватель), Мари Пайпер–Фергюссон (женщина в кафетерии).
Отдел частного сыска:
Сэм “Боуги” Спейд, Раймонд “Марлоу” Чэндлер, Дэшил “Пинкертон” Хэммет.
Отдел пневматической почты:
Эммануил Калавера (карты), Бенджамин Троттл (деньги).
Декорации и операторская работа:
Twenty Century Fox & Paramount Pictures совместно с Miramax и Dreamworks Entertainment.
Обслуга криогенных камер:
профсоюз чернокожих крановщиков Кот д’Ивуара.

Но эти <censored> карточки валялись по всей базе (как будто специально) в таких местах, чтобы до них было как можно дольше добираться! Нашел фиолетовый кусок пластика и вспоминаешь, что — привет из Караганды! — до нужной двери тащиться минут пять или все десять. А там, в какой-нибудь музыкальной шкатулке, уже желтая хреновина лежит. Вроде как намекает: “Возьми меня и дуй обратно, желтая дверь отсюда далече”. Хорошо хоть пневмопочта и сейфы у них работали исправно — я таким макаром от лишних карточек и вещей избавлялся: передавал напарникам или на хранение оставлял, до лучших времен.

Но эти зомби нас просто достали. Понимаешь, ничего их не берет! Делаешь пять выстрелов из пистолета, он вроде с копыт-то валится, но минут через пятнадцать снова встает и за старое принимается. Опять надо патроны тратить, а они ведь на вес золота, если закончатся — пиши пропало. Я тварюг пытался ногой пинать, да куда там! — будто по воздуху бью. А они, нежить марсианская, хватаются за шею и ну вгрызаться! Причем странно так хватают — словно на расстоянии. Кажется, что увернулся, ан нет — все равно достанут, даже если тебя от них добрый метр отделяет. Одна страстная дамочка меня между кроватью и стенкой так прижала, что уж думал — богу душу отдам. Еле убежал, две оздоровительные инъекции потом пришлось сделать.

В общем, слились мы оттуда потихоньку. Скучно стало на этой “Вите”, да и небезопасно. По особнякам куда как приятней разгуливать, ты уж мне поверь. Клянусь своим спецназовским значком!”

(Рассказ Криса Редфилда, бойца отряда S.T.A.R.S., записан мною, Михаилом Судаковым.)



Красные пиксели — кровь. Видимо, прокушена сонная артерия.



Труп висит, а главного героя не видно. Но деликатность здесь ни при чем — это камера постаралась.

Список претензий

“Бернарду Алленби, президенту Земного Содружества, докладная записка!

Сэр, Вы просили меня протестировать установленную на всех компьютерах базы “Вита-1” игру Martian Mayhem. Докладываю о результатах.

Сэр, на нашей базе стоят очень мощные компьютеры. MOOD, система искусственного интеллекта, считается самой сложной самообучающейся системой во всем мире. Несъемные носители хранят в своих недрах террабайты информации, а иллюзию виртуальной реальности не отличить от настоящей жизни. Тем страннее для меня видеть в современной компьютерной игре графику уровня середины 90-х годов прошлого века.

Модели трех главных персонажей просто смешны и наводят на мысли об увлечении дизайнеров кубизмом, чьей поклонницей никак не могу себя считать. Лица совершенно невыразительны, а движения не выглядят особо естественными. Более того. Когда управляемый вами персонаж вскидывает свой дамский пистолет и в таком положении пробует повернуться, туловище явственно отделяется от ног и прокручивается на манер крепежной гайки. Анимация всевозможных зомби типична и узнаваема — ее ключевая фаза состоит в страстном обхватывании кого-нибудь из главных героев своими конечностями и последующих конвульсивных подергиваниях.

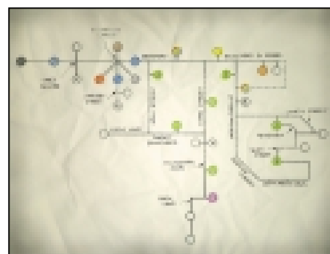
Загадки оставляют удручающее впечатление, ровно как и (неплохой, в общем-то) сюжет — подавляющее большинство информации было получено мной из компьютеров, скупой рукой разбросанных по базе. Записки, найденные при самоубийцах и загрызенных, не несут ровным счетом никакой информации — по логике вещей, и не должны, но в таком случае о сюжетной линии и речи быть не может. Пазлы же сводятся к беганию по улицам “Виты-1” (это шутка? — назвать ее в честь нашего дома?) и хитрой дележке найденных предметов: это возьмет Кензо, ключ отправим Мэтлок, а серо-буро-малиновую карточку оставим себе.

Но две самые, наверное, большие проблемы — это тотально возрождающиеся и по большому счету совершенно лишние в этой игре зомби (я даже умалчиваю об их сверхъестественной способности атаковать на некотором расстоянии и таким образом не выпускать управляемого вами персонажа из облюбованного уголка), а также ультимативно-дегенеративная система сохранения игры, позволяющая сделать ЭТО только во время общения со столь редкими компьютерами и, что самое обидное, ограниченное число раз.

Вышеперечисленные недостатки не позволяют мне дать игре рейтинг выше двух с половиной по пятибалльной УЧУ-шкале.

Всегда Ваша Джудит Харровэй, руководитель проекта “Вита”. 17 июня 2017 года.”

Карта базы. Вопрос дня — где улица Ленина?



Martian Gothic: Unification

Веб-сайт игры: www.talonsoft.com/martiangothic/index.html
Разработчики: TalonSoft (www.talonsoft.com) и Creative Reality
Издатель: Take 2 Interactive
Веб-сайт издателя: www.take2games.com

Графика:	3	Звук:	3,5
Музыка:	3,5	Управление:	3
Сложность:	средняя	Сюжет:	4
Интересность:	**2,5**		

Системные требования: Windows 95/98, Pentium II 266+, 32 Мбайта RAM (рек. 64 Мбайта), 4x CD-ROM, 3D-ускоритель (4 Мбайта).

Дополнительная информация: 450 Мбайт на жестком диске.

ВШ
ВЕСТНИК ШОТГАНА
ЕЖЕПОЛУГОДНИК

ЦЕНТР МОСКВЫ — 57 РУБ.; ОДИНЦОВО — 15 ОДН.; ХАРЬКОВ — 12 ГРН.; ЕРЕВАН — 200 ДРМ.; НЬЮ-ЙОРК — 2 БКС.; ЛОНДОН — 1 ФНТ-СТРЛНГ.; РИМ — 1000 ЛИР; БЕРЛИН — 5 МРК.; ТОКИО — 2500 ЙЕН.

№ 2
(0002)
1–31 ИЮЛЯ 2000

ЦЕНА СВОБОДНАЯ • ЕКЛМН12345• ГАЗЕТА ВЫХОДИТ С 2000 г. • РАСПРОСТРАНЯЕТСЯ ВЕЗДЕ • АДРЕС «ВШ» В INTERNET: WWW.SHOTGUN.GAME–EXE.RU

MDK 2

Посмотри на арлекинов

Скандальный роман, легший в основу скандальной игры



18

CARMAGEDDON: TDR2000

Неподнятая целина

Теплая резина под моим окном



14

MOTOCROSS MADNESS 2

УГАР

Порция чистого адреналина для тех, кто на стуле



21

id Software на последней выставке E3. Слева направо: Кристиан Антков (Christian Antkow), Жан-Поль Ваверен (Jan-Paul Waveren), Тим Уиллитс (Tim Willits), Пол Джейкуэйз (Paul Jaquays), Грэми Дивайн (Graeme Devine) и Тодд Холленсхед (Todd Hollenshead). Наемные работники знаменитой компании почти в полном составе (интересно, кто из них был зачинщиком DOOM-бучи, о которой вы можете прочитать в материале ниже?..). А вот хозяев нет, триумвират владельцев конспирируется похлеще какого-нибудь Майкла Джексона.



Михаил Новиков

ГРУСТНАЯ ДИАЛЕКТИКА

ВИЖУ ЦЕЛЬ!

А вы знаете, что такое “id”? Известная всем и каждому игровая контора взяла себе название из области психоанализа, да еще какое...

Сознание, оказывается, принято делить на три части. id — самая глубокая часть подсознания, полностью управляется принципом удовольствия, с единственным требованием — немедленно удовлетворить примитивные, инстинктивные потребности (крики из зала: “Либидо, либидо!”). Superego — возникает у ребенка при взаимодействии с родителями и работает внутренним цензором, подавляя, по мере необходимости, темные импульсы, исходящие от id. И, наконец, ego (да, да, именно отсюда выросло слово “эгоизм”) — часть, которая воспринимает окружающую действительность и изо всех сил пытается уравновесить влияния id и superego.

От id давно ждали новостей. Что будет после Quake III и набора уровней к нему? Чем занят Дж.Кармак? Неужели id — это навсегда, и после ухода Ромеро компания обрела вожделенную стабильность, свойственную корпоративным монстрам, несмотря на немногочисленный коллектив и жуткие доходы? Ждали-ждали — и дождались... Название компании оправдалось по полной программе.

(Окончание на стр.2.)

СВЕТ В КОНЦЕ ТУННЕЛЯ

Гигант, Умники, Жницы и космические пришельцы

Долгожданный стратегический экшен, кажется, близок к завершению. Олега Михайловича просят не облизываться.

На политической карте игрового мира в последнее время наблюдаются очевидные подвижки. Отдельные фракции, автономии и княжества шустро объединяются в колоссальные империи, мулаты в белых штанах расширяют свои Рио-де-Жанейро до невообразимых размеров, а Остапы Бендеры теряют накопленное тяжким трудом на румынской границе и переквалифицируются в управдомы.

Ваш корреспондент, засланный редакцией “ВШ” на далекий континент со странным названием Action, обнаружил, что неведомые тектонические процессы так и норовят поднять со дна новые острова и перешейки, расширив таким макаром континент до полного слияния с остальными. Словом, вот вам рассказ о гигантском туннеле под Великим стратегическим проливом.

(Окончание на стр.8.)

Собственно, многие могут (хотя и не должны бы) до сих пор не знать всех фактов, так что давайте начнем с них.

ВИЖУ ЦЕЛЬ!

Грустная диалектика

ТЕМНЫЕ ИМПУЛЬСЫ ID

Видимо, празднуя наступление лета (или День защиты детей), 1 июня Джон Кармак (John Carmack) ознакомил мир с парой своих весьма серьезных решений.

Во-первых, следующая игра id Software будет из вселенной... DOOM.

Во-вторых, это решение далось весьма нелегко. Было сломано немало копий, ни Адриан Кармак (Adrian Carmack, однофамилец, нихт родственник, один из владельцев), ни Кевин Клауд (Kevin Cloud, один из владельцев) этого не хотели, и пошли на попятную только после того, как несколько человек (точный список нами уточняется) предъявили им ультиматум: "Или мы делаем DOOM, или вы нас увольняете!". "ОК, делаем DOOM, но за это мы уволим одного из вас" — а именно Пола Стида (Paul Steed), талантливого (впрочем, в id нет не талантливых людей, это доказано долгой практикой) аниматора, немало сделавшего для серии Quake.

Игровой мир глубоко вздохнул и начал разбираться — что же случилось. И оказалось следующее: Джон Кармак — это далеко не весь id, он владеет лишь 40% акций компании, еще 40 — у Адриана Кармака, а остальные 20% — у Кевина Клауда, так что любое решение, принятое двумя последними совместно, является окончательным и обжалованию не подлежит. Другой вопрос — что на Джоне держится репутация компании, именно он автор знаменитых движков, без которых id в любой момент канет в безвестность в полном составе, а потому ему позволено делать что угодно, вплоть до ультиматумов.

Взгляды на происшедшее с двух сторон отличаются, как день и ночь. Где Джон Кармак говорит народу: "Кевин и Адриан уволили Пола из мести, против моей воли", там Кевин Клауд сообщает все тому же народу: "Пол Стид был уволен вовсе не потому, что он поддерживал DOOM. Другие люди в id поддерживали DOOM точно так же. Есть много других причин, из-за которых пришла пора Полу и id'у расстаться". А потом еще и добавляет: "Как владельцы этой компании, мы обязаны время от времени принимать такие трудные решения. Адриан и я сделали выбор, который, мы в этом уверены, стал самым лучшим для компании".

Но, разумеется, судьба Пола, хоть он и отличный аниматор и моделлер, нас волнует в гораздо меньшей степени. Мало ли, в конце концов, моделлеров на свете, способных нарисовать человека в пяти сотнях полигонов (к тому же это, как ни крути, право руководителей — расставаться с людьми — которое могут оспаривать только недалекие люди)?.. Нас тревожит судьба id вообще и DOOM в частности. И лично мне эта судьба представляется весьма и весьма мрачной.

НЕТ НА ВАС СУПЕРЭГО

Начнем с очевидного. Вам когда-нибудь приходилось делать общее дело с людьми, с которыми вы в ссоре? А делать общее дело после того, как вы расстались с этими людьми (Джон Ромеро, Том Холл, Сэнди Петерсон, Дэйв Тэйлор, Американ Макги)? Что-то, конечно, получится, но будет ли это "что-то" лучше прежних работ? Вряд ли, "что-то" будет совсем другим и, чаще всего, гораздо хуже. Исчезает обратная связь, взаимная подпитка идеями, и даже самый талантливый одиночка не может достичь прежних высот. Если попытаться нарисовать график "крутости" проектов id (по крайней мере, как он выглядит для меня лично), то сначала кривая резко взлетит вверх — от Commander Keen и до DOOM 2, а затем пойдет на спад в серии Quake. И дело даже не в том, что сменились времена и нравы, что мы привыкли к шутерам и DOOM больше не выглядит откровением в технологическом смысле. Как сказал о скандале в id Джон Ромеро, "Quake получился именно таким из-за внутреннего разлада в id... Это не самая лучшая среда для создания следующего DOOM'a."

Вы знаете, я недавно выкроил время, сел и прошел DOOM 2. От начала до конца. И снова испытал почти то же самое удовольствие, что и в самый первый раз. Обнаружилось, правда, что секреты подзабыты, рука потеряла былую гибкость, отказываясь функционировать без mouselook'а, глаза отвыкли от крупных пикселей, но великолепный подбор монстров, сказочный звук и музыка, идеальный баланс оружия — все это до сих пор нигде одновременно не воспроизведено, и лично мне с трудом верится, что это когда-нибудь произойдет.

НАРОДНОЕ ЭГО

Показательны в этом смысле мнения разработчиков, собранные и опубликованные на сайте stomped.com с момента того самого объявления Джона Кармака. Почти каждый хочет высказаться, присылает свои комментарии, и выглядят они очень и очень однообразными. Стандартная фраза "я люблю DOOM и очень надеюсь, что у них все получится" встречается почти в каждом письме, грустное "уж с коммерческой точки зрения успех гарантирован" — во многих (похоже, те, кто почестнее, не могут промолчать), а в некоторых даже предлагается подробный разбор причин, по которым ничего хорошего, кроме денег, из этой затеи не выйдет.

Ну, к примеру:

"В DOOM была идеальная сетевая игра (одноранговая модель, с синхронным обменом информацией). В модели "клиент-сервер" такого качества игры просто невозможно добиться, а без нее не получится приемлемой игры через Интернет..."

"Скорость игрока в DOOM была очень, очень высокой, как у автомобиля. Сейчас такую скорость сделать нельзя, ибо предсказание положения игрока на клиентской машине должно быть максимально точным — опять-таки для Интернета."

"Основным достоинством старика DOOM'a была простота: монстры, не умеющие убегать от игрока, почти никакого сюжета, спецэффектов и прочего, без чего сейчас игры себе никто не мыслит. Если добавить всю эту маркетинговую чепуху, игра изменится настолько, что затеряется среди десятков таких же."

А впрочем... Ну, не получится — и что? Оригинал-то у нас никто не отнимет! Как была у нас фирма, занятая только движками (id Software), так она и будет, ведь Кармак обещает, что "в этот раз мы сфокусируемся на одиночной игре и будем использовать абсолютно новую технологию практически в каждом аспекте", а это значит, что геймплей в новой игре, по сути, уже не важен.

Ну, провалится она — и что? id все равно получит кучу денег (за громкое имя), разработчики приобретут очередной движок (за кучу денег, но гораздо дешевле, чем делать его самим), а игроки — кучу новых игр на этом самом движке. Всем будет хорошо в любом случае. Жаль только, великий DOOM наши с вами дети и внуки уже вряд ли увидят и полюбят, не пойдет он под 64-разрядной Windows 2000, которую обещают уже в этом году, да и на приставках не пойдет, которые так активно вытесняют ПК с роли игровой платформы...

Господин ПЭЖЭ



ДОСЬЕ «ВШ»

Господин наш всеблагой ПэЖэ
(pg@game-exe.ru)

Уже давно для мыслящих полутора процентов населения земного куба не секрет, что Господин ПэЖэ самозародился в одном из мангровых болот Триаса под воздействием вражеской античастицы, запущенной инопланетянами для уничтожения жизни на планете Земля. Видимо, именно поэтому до сих пор любит КРОВИЩУ и МЯСО, особенно МЯСО С КРОВИЩЕЙ В ТЕРЬЯКИ. К местным властям лоялен, характер умеренный, порывами до сильного.

К сожалению, очень мало известно о периоде становления и учебы этого народного мудреца, зато начало его трудовых будней прогремело на всю Малую и Большую Ивановские. Именно он разбудил декабристов, выковал именной булатный топор с рунами на топорище Раскольникову и дал неразменный пятак взаймы старухе процентщице, он же восемь лет на полставки пускал коней вскачь и поджигал избы для женщин в русских селеньях. После успешного разрушения башни Вавилона-5 и возведения на ее месте конного памятника скульптору Церетели решил исправить грехи молодости и открыл благотворительный инкубатор для икры Царевны–Лягушки с полным пансионом и портвейном по пятницам.

Любимое семейное положение — шотган сверху (см. К–С, том 42). Возраст — нет. Цвет волос — есть. Любимый цвет — #2b2e54. Да. Да. Нет. Да. Не был. Но обязательно будет. Помнит число "пи" целиком. Дата первой смерти неизвестна. Дату последней тщательно скрывает. В настоящее время работает над полным сочинением своих собраний.

ПОЗАДИ ПЕКИН

New Legends и Jedi Knight — родственники или однофамильцы?

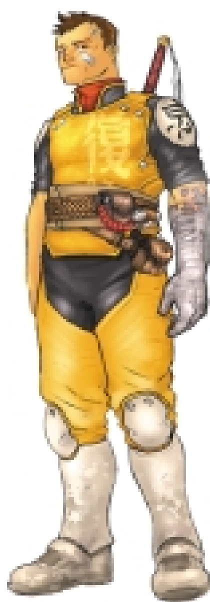
ВЕЛИКАЯ СТЕНА

Работа над играми вселенной Star Wars может уморить кого угодно. Джастин Чин (Justin Chin), главный дизайнер Dark Forces и Jedi Knight, получив, видимо, от кого-то из совета директоров предложение принять участие в создании новых Dark Forces по мотивам Episode 1, понял, что выхода два: застрелиться или уйти из LucasArts. Немного подумал и выбрал второе.

ЗАБЫТЬ О ПРОШЛОМ

Видимо, в противовес SWars-тематике, основа для будущей игры была выбрана совсем не космическая. Китай, сочетающий в себе научный прогресс с архаично-династийным правлением (альтернативная история), — что может быть дальше от саги о семейке Скайуокеров? Армия, возглавляемая амбициозным Xao Gon, вторгается в Китай, чтобы переустроить его в соответствии со своими представлениями о прекрасном ("Так, что это? Великая Стена? Какая мерзость. Чтобы к утру и следа не было!"); ей противостоит доблестный Sun Soo, четко понимающий, что позади Пекин и отступать некуда. И никаких световых мечей, TIE-Fighter'ов и прочих джедайских штучек.

Однако некоторые идеи настолько серьезно запали мистеру Чину в голову, что он, не боясь обвинений в самокопировании, оставляет в своей новой игре с символичным названием New Legends все то же сочетание боев на мечах с применением огнестрельного оружия, которое в Star Wars, впрочем, успешно заменялось оружием лазерным. Но развивает эту замечательную, с какой стороны ни посмотри, идею до таких высот, что стоящему первым в очереди на релиз Obi-Wan стоит перерезать себе глотку своим же собственным light saber — такого позора не выдерживал еще никто.



УЧЕНИЕ КУНГ-ФУ

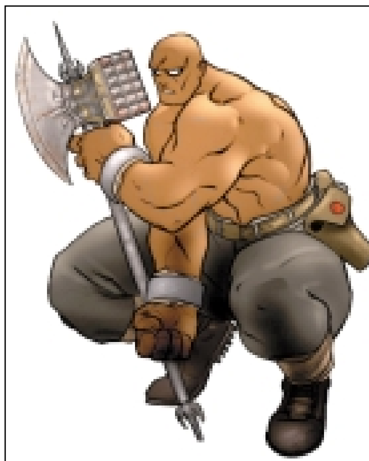
Основное отличие New Legends от того же Jedi Knight заключается в развернутой боевой системе. Помните, как было дело в JK? Один-единственный меч, пара-тройка ударов и универсальный блок на все случаи жизни. Джастину уже тогда казалось, что этого мало. В New Legends главный герой сможет попробовать поработать аж с 18 видами оружия, среди которых холодным будет как минимум половина. Каждая катана, топор или какой-нибудь шаолиньский трехзвенный цеп добавляет Sun Soo десяток-другой различных ударов, в результате чего общее количество так называемых "анимаций" уверенно стремится к восьми сотням!

Примечательно и то, что почти любое оружие, кроме самых тяжелых или неудобных вещиц вроде шеста, гранатомета, снайперского ружья, можно держать в одной руке. Вторая конечность при этом, как нетрудно догадаться, занята тем же. Два меча, два шотгана, меч и "Узи", меч и щит — вариантов ровно столько, сколько позволяет здравый смысл. И, конечно, введенное в целях реалистичности и баланса ограничение на максимальное количество носимых с собой единиц оружия — четыре штуки. Обещается, что управление останется довольно простым: левая кнопка мыши, правая кнопка мыши. Все очевидно. Но разработчики почему-то умалчивают о том, каким образом можно выполнять различные удары и "комбы" — будут ли для этого выделены отдельные клавиши, каков принцип связки нескольких ударов в серию и т.д. Важный, понимаешь, аспект, а они молчат.

Кстати, рассматривается вопрос о hand-to-hand combat — это когда совсем без оружия, одними руками и ногами. Заметим, что для нормальной, не вызывающей рвотного рефлекса реализации этой идеи надо бы сделать еще сотенку-другую "анимаций", иначе, положа руку на сердце, даже и соваться не стоит. Запинают. Джастин Чин, впрочем, насмотревшись гонконгских боевиков с участием Джета Ли, Джеки Чана и прочих, настроен решительно. "Хотите быть похожим на Джета Ли? — строго спрашивает он у всех, кого повстречает. — Ответствуйте — есть такое желание? Я ведь могу и устроить, у меня связи хорошие". Хотим, Джастин, хотим. Сделайте одолжение.

ПРИКРЫТАЯ СПИНА

Вторая интереснейшая особенность New Legends — наличие так называемых sidekicks — управляемых компьютерным AI помощников. То самое, что было реализовано в Daikatana, но очень уж хитрым макаром, заставившим старика ПэЖэ вставить в рецензию не один восклицательный "<censored>" (в финальный вариант это безобразие, конечно же, не попало, благодаря бдительному сами-знаете-кому). Здесь, как ни странно, ситуация обещает быть более благополучной.



Начнем с того, что изначально игра планировалась вовсе не в жанре action, а скорее в обожаемом нашими штатными стратегами squad combat. Джастин даже написал для такого дела гениально простой и изящный интерфейс, но в процессе разработки идея помахать мечом в перспективе "из-за спины" настолько увлекла всю команду, что мысль о squad'е отправилась на задворки сознания — дожидаться следующего проекта. Помощники, тем не





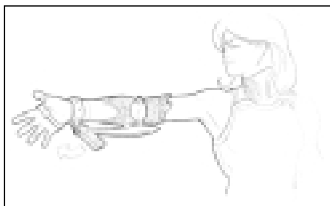
ДОСЬЕ «ВШ»

Игра: New Legends
Веб-сайт игры: www.new-legends.com
Разработчик: Infinite Machine
Веб-сайт разработчика: www.infinite-machine.com
Издатель: Infogrames
Веб-сайт издателя: www.infogrames.com
Дата выхода: Начало 2001 г.

менее, остались. Наделенные, по словам людей из Infinite Machine, в этот раз уже nedyuzhinnym интеллектом, они творят такие чудеса, что не снились ботам из Unreal Tournament.

В качестве примера приводится такой эпизод (которому верить очень хочется, но почему-то не особо получается): Sun Soo (главный герой, не забыли?) и его боевой китайский товарищ Boo вламываются в чью-то резиденцию и напарываются на многочисленную группу солдат. Пока вы разбираетесь с четырьмя взявшими вас в кольцо нехорошими парнями, Boo управляется еще с двумя, а на некотором расстоянии от эпицентра драки периодически вспыхивают огоньки выстрелов, заставляя солдат падать на сыру-землю. Это ваш друг Zhang орудует винтовкой с оптическим прицелом.

Даже если все вышеперечисленное не более чем дюжий вымысел, порадоваться все равно есть чему. Так, напарники не могут погибнуть, выдав в качестве прощальной фразы валящее с ног "Game Over". То есть кроши их, взрывай или всаживай заточки в печень — парни сражаются до последнего, лишь смеясь в лицо смерти. Но, по-видимому, будет стоять какой-то ограничитель на активность или количество убиваемых ими врагов, дабы игра не превратилась в увлекательную, но неинтерактивную демонстрацию мощи искусственного интеллекта.



ЗАПРЕТНЫЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

А ведь еще ни слова не сказано о графике. За основу в Infinite Machine взяли Unreal Engine и потихоньку дорабатывают его, если это необходимо для игрового процесса. Решили устроить приличный meelee combat (ближний бой)? Значит, нужна скелетная анимация, с помощью которой персонажи красиво дерутся, прыгают, как заправские акробаты, изящно падают и даже умирают, исполненные мрачного достоинства. Полностью отказались от пререндеренных видеороликов, перейдя на скриптовые сценки? Не обойтись без синхронизации движения губ с речью. И так далее. На всевозможные технологические излишества вроде T&L и Bump Mapping программисты поглядывают с откровенным недоверием: "А оно нам надо?".

Да не то чтобы очень. Игра уже сейчас выглядит внушительно. Особенно удались шикарные модели персонажей и большие открытые пространства (которыми, впрочем, нас уже не удивишь). Действие вообще большей частью происходит "на улице", а уж



на всякие подземелья Джастин клятвенно пообещал наложить вето. Великая Стена, всевозможные храмы, пара деревень и несколько отличных гигантских, внушающих трепет каньонов — так, вкратце, выглядит список локаций, по которым игрок будет путешествовать все 20 обещанных часов игрового времени.

Но это лишь то, что касается single-режима, а с multiplayer разговор особый: хотя сильный акцент на него и не делается, но не использовать возможности сетевого кода Unreal Engine, который хоть и не Quake, но вполне приличен, — сущий идиотизм. Поэтому Deathmatch, CTF и третий, еще не обнародованный режим прилагаются "по умолчанию" ("третьим будет", скорее всего, что-то вроде "Защити/Убей Императора", где одна команда играет роль стражи, а другая, соответственно, разбойников).

К этому, пожалуй, стоит добавить лишь пару слов об искреннем желании Джастина устроить всем нормальный, плавный, почти без пинга, meelee combat через Интернет и поддержку большого количества пользователей, находящихся в одной игре (Jedi Knight, если помните, держал не больше 4 человек). Удачи ему во всем.

Михаил СУДАКОВ

ПРИЗЫВ

Курт, герой Галактики

Блокбастер не дремлет: еще немного, и вы будете смотреть Soldier на экранах ваших ПК.

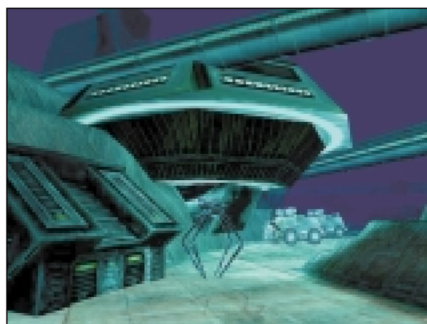
ДОСЬЕ «ВШ»

Игра: Soldier
Разработчик: Sinister Games
Веб-сайт разработчика: www.sinistergames.com
Издатель: Southpeak Interactive
Веб-сайт издателя: www.southpeak.com
Дата выхода: Июль 2000 г.

Вот вам предельно бесхитростное начало: Soldier — экшен-аркада с "голливудским уклоном", которую делают в Sinister Games создатели неприятной стратегии Shadow Company. Все просто, как три рубля пятаками, но "голливудский уклон" требует все же минимальных разъяснений, пусть и синефильских.

Когда-то давно, когда об этом проекте упомянули в первый раз, и не было даже скриншотов, и самой игры тоже не было, а была только лицензия, фраза "шутер по фильму с Куртом Расселом" заставляла разумных людей кривиться. А между тем, Soldier — очень неплохой фильм с Куртом Расселом. Нет, конечно, он не поднялся до уровня "Побега из Нью-Йорка", но в своем роде... Достаточно вспомнить, что сценарий с общей фантастико-апокалипсической стилистикой написал сам Дэвид Уэбб Пиплз (David Webb Peoples), ну да, полулегендарный сценарист "Бегущего по лезвию", "Непрощенного" и "Двенадцати обезьянок", а поставил кино Пол Андерсон (Paul Anderson), англичанин, прославившийся своим Shopping'ом — сагой о двух британских подростках, что грабили супермаркеты, вламываясь через витрины на легковых автомобилях. Правда, потом этот же самый Андерсон снял Mortal Kombat, но это другой разговор. Soldier был, а славный постиндустриальный мир, где трупы бравых коммандос доставлял на заброшенную Аркадию-234 старый мусорный корабль, остался.

Вам интересно, что происходит с никому не нужными мирами? Лучшие из них переходят по наследству. И глаза команды, возглавляемой Крисом Роби (Chris Roby), загорелись голодным огнем. История бравого одиночки — сержанта Тодда, выносящего сперва туземных хищников, а потом и спецподразделение "солдат второго поколения", возглавляемое Кейном-607, — пришлась им по душе. "Мы увидели в этом кино все, что там было не показано", — заявляет Крис. Они разглядели сотни миров за пределами планеты-свалки Аркадии. Собственно, только первые два уровня Soldier копируют непосредственно события фильма. После враждебных пустынных земель будут реактор инопланетян, головокружительные трюки на узких стальных мостках между кучами отходов, зловонные болота, где половину жизни мы проведем по уши в стоячей воде, а для великого финала специально арендован город на дне вулканического кратера. Собственно, что-либо большее о подобной игре до самого момента ее рождения сказать трудно. На текущий момент Soldier пребывает в стадии бета-тестирования — Sinister Games отлаживает общий баланс.



Завершить строительные работы и убрать леса планируется в конце этого июня. Технически это все походит на Expendable — точнее, на те его полусекретные уровни, где персонажей мы наблюдали не с птичьей перспективы, а больше сзади, чем сверху, если вы понимаете, о чем я. Спецэффекты, понятно, на сравнительно пониженном уровне, зато никто не видел раньше таких небес, таких закатов с огненными ямами в озаренных по краям нежным розовым светом тучах над горизонтом, багрово пылающего адского неба над маленьким киношно-аркадным раем.

Фраг СИБИРСКИЙ

А ТАКЖЕ

Motion Capture на девятом месяце

Активно расширяющаяся, можно сказать, почувствовавшая вкус к играм компания Red Storm, ухватив лицензию на серию романов Freedom Анны Маккефри (Anne McCaffrey) (мало ей своего Тома!), немедленно бросилась разрабатывать игру Anne McCaffrey's Freedom: First Resistance (www.redstorm.com/freedom/).

Сюжет греет душу каждого поклонника Аннушки (не родственница!): идет девятый месяц со дня вторжения злобных инопланетян Catteni. Всех уже давно поработили, кого надо уничтожили, а остальными управляет марионеточное "правительство". Сопротивления больше нет, и, казалось бы, для инфекции по имени "человечество" наконец-то нашлась удачная вакцина. Ан, нет. В лучших американских традициях политкорректности спасать планету будет Энджел Санчес (Angel Sanchez), девушка, у которой злые инопланетяне жестоко вырезали всю семью. Быстренько собрав группу сопротивления, наш ангелочек (не родственница!) дает управлять собой любому, кто заплатит немного баксов.

Поскольку главный герой женщина, игра, разумеется, идет от третьего лица (кроме политкорректности надо и денег заработать), жанр определен как action/adventure, причем squad-based, кроме самой Энджел будут еще два члена команды. Ими можно будет управлять как группой или же расставить их в ключевых точках. Будут загадки, основанные на манипуляции окружающими объектами, будет около 700 движений, оцифрованных с живых людей, будут озвученные диалоги (но текст, разумеется, никто не отберет). И довольно быстро — уже к новому году.

Господин ПЭЖЭ

Итерация перед... чем?

Да, id Software (www.idsoftware.com) выдыхается, о чем мы подробно рассказываем в "передовице". И это, как представляется, будет тянуться очень долго. Но выпуск id-игр никто не отменял, другой вопрос — будут ли они приятными и полезными? Кто знает..

В принципе, Activision (www.activision.com) показала на E3 немножко из Quake 3: Team Arena, но назвать игру mission pack'ом или чем-то похожим язык не поворачивается. Все тот же геймплей, 12 новых уровней, несколько свежих режимов сетевой игры (ха, можно подумать, мы этого не нахлебались в UT!), четыре новых подарка (удваивание повреждений, восстановление патронов, ускорение и восстановление "здоровья" и бро-

ЧЕЛОВЕК В МАСКЕ

ТРИ ГОДА ОЖИДАНИЯ

Все, что вы хотели узнать о Max Payne, но боялись спросить.



Сегодня выставка особенно оживлена. Счастливые, но усталые, посетители узнали почти все, о чем мечтали, но душа требует еще, и ноги сами несут к очередному стенду — поглазеть на новинки и потрепать нервы разработчикам. Хоть какая-то польза от хорошо подвешенных языков.

Одно скопление народа выделяется группой танцующих под что-то динамичное девушек в ярких платьицах. Они рекламируют приставочный (а значит — богомерзкий, но почему-то такой милый сердцу) Space Channel 5. От другой толпы за версту несет, простите, силиконовыми протезами и каким-то вторсырьем. Чует сердце, в Eidos собираются объявить о новом Tomb Raider (и ведь объявляют, срамники!). А вот здесь витает зловещий дух film noir, периодически из собравшейся толпы (специфичной) раздаются несдержанные полукрики-полустоны: "The Matrix!" и чуть пореже, но зато более веско падают слова: "John Woo", "Remedy" и... и даже "Max Payne".

На вопросы тех, кто еще не успел впасть в экстаз, отвечает представитель Remedy — симпатичный человечище по имени Петри Ярвилехто (Petri Jarvilehto), лицо которого, как потом ни напрягаешься, вспомнить не удается. Первый интересующийся толстоват, лысоват и держит в руке пакет с попкорном. А также, судя по всему, плохо разбирается в сути вопроса:

— О чем сыр бор-то, други? Это че, типа "Матрица" или "Наемный убийца"? Че там с эти чуваком с белым шарфиком? Зарплату, что ли, не дают?

— Зарплату действительно не дают, — улыбается Петри. — Но суть не в том. Пожалуй, стоит ввести в курс дела и рассказать о сюжете тем, кто с нами впервые. Итак. Макс Пэйн — полицейский. Бывший полицейский, три года назад переживший тяжелую утрату, когда банда молодчиков-наркоманов лишила его семьи. До последнего времени Макс продолжал работать в полиции, расследуя пути проникновения в Нью-Йорк нового наркотика, но недавние обстоятельства, приведшие к гибели его друзей по работе и подтасовке фактов, уличающих именно его в этих убийствах, заставляют Макса встать по другую сторону закона, чтобы самому вершить правосудие. И мстить. Вы не находите, что этот человек опасен? Боссы мафии с этим согласны. Теперь за Максом охотится вся нью-йоркская полиция и все бандитское отродье, повыползавшее из своих крысиных нор. Такая в игре завязка.

— Неплохо... — начинает было любитель попкорна, но его перебивает молодой человек в зеленой куртке:

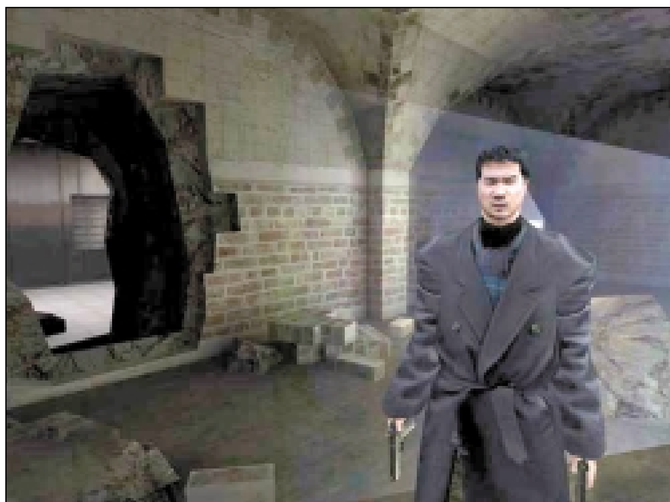
— Петри, а кто послужил прототипом главного героя? Я имею в виду, что с момента последней публичной демонстрации лица персонажей сильно изменились...

— Да, мы перешли на новую технологию, и теперь лица всех персонажей воспроизводят реальных людей. Знаете, играли мы как-то раз всем офисом в Quake 3, и вдруг наш главный художник, который очень долго держал на своем столе вырезанную из русского журнала Game.EXE страницу с тем самым скриншотом из Q3 с "настоящим" лицом, так и оставшимся в наших мечтах, в сердцах воскликнул: "<censored> буду, если не сделаю в "Максе" настоящие лица!". Как видите, сделал. Ну а что касается прототипа главного героя... Так разве ж это не вылитый я?

Окружающие с недоверием рассматривают Петри, выведшего на экран картинку с изображением криво ухмыляющегося Макса и пары его оппонентов. Факт сравнения затруднен тем, что большая часть присутствующих уже забыла, как выглядит финский разработчик, поэтому приходится напрягать память. Кто-то отмечает явное сходство с бритоголовым громилой в кожаной куртке, кто-то тычет пальцем в человека с ярко выраженными японскими корнями. Но от живых, человеческих физиономий приходят в восторг абсолютно все. Не меньшее уважение вызывают фигуры людей, у которых отлично прорисованы даже мизинцы, без которых, по мнению некоторых футурологов, человечество будет прекрасно обходиться через каких-нибудь 100 лет. Когда игру снимают с паузы, раздается дружный вздох: народ обратил внимание на одежду, "независимости" которой позавидует любой Nocturne, — всякое движение главного героя вызывает настоящую войну между полигонами, ответственными за прорисовку куртки, рубашки, штанов и прочего облачения Макса. Несколько ртов уже складываются в вопросительный знак, но всех опережает фанат "Матрицы":

— Слышь, Петра... Там это, как его... Там "Матрица"-то будет или как ваще?

Улыбчивый финн, ничуть не смущаясь, молча поворачивается к демонстрационному компьютеру и делает несколько магических пассов мышкой (зрелище само по себе психоделическое, а в данной обстановке производит совершенно убийственный эффект). На экране начинается бурное дей-





ние. Ближе. Еще ближе. Недобрая ухмылка занимает уже почти половину экрана. Но никто не обращает внимания на занятого своими делами Пэйна. Все озабочены рассматриванием пистолета, на котором очень четко (причем мелкими буквами!) написано "MIAMI Mod 92" и видна каждая выемка и выпуклость.

ствие, периодически переходящее в slo-mo-режим (сиречь "замедленный показ"). Макс выделывает трюки, достойные фильмов Джона Ву: стреляет с двух рук в падении назад, в равной степени профессионально пользуясь как обычным пистолетом, так и чуть более экзотическим для бывшего полицейского "Узи"; "выпадает" из-за углов, пичкая бандитов свинцом; усеивает окрестности трупами и кучами стреляных гильз; небрежно опускает одну руку с пистолетом, чтобы из второго добить упавшего "преступного элемента". Оружие сотрясается от выстрелов, передавая эту дрожь своему владельцу, — удивительно, как Макс умудряется нормально держать прицел — при такой-то вибрации!

У толстяка закатываются глаза, он падает в обморок. Подоспевшие врачи кладут неподвижное тело на носилки и уносят прочь от бойкого голоса Петри:

— Увиденный вами режим замедленного воспроизведения присутствует и в самой игре. Иногда время будет замедляться искусственно — как правило, в наиболее "красивые" моменты, но мы обязательно дадим игроку возможность самому "сделать, как в кино". Каким образом? Позвольте мне пока умолчать об этом. Лучше посмотрите на два эпизода, которые продемонстрируют вам качество текстур в Max Payne и обсчет повреждений от применения оружия.

Камера ловит в объектив Макса, который палит в кого-то из пистолета. Увеличе-

Отдельные лбы уже сморщились в попытке хотя бы приблизительно прикинуть разрешение текстур, использовавшихся в игре, а Петри между тем переключает камеру на другую панораму: Макс стреляет из дробовика. Пауза. Фокус на вылетевшие из ствола дробинки. Все на месте, нарисованы прилично, никакой халтуры. Показ продолжается. Дробинки достигают своей цели, и куртку попавшего под выстрел бандита пробивает в нескольких местах — как раз там, куда и попала дробь. Немая сцена. Бурные аплодисменты, женский возглас: "Я люблю тебя, Петри!". Какой-то парень громко спрашивает, пытаясь перекричать толпу:

— В прошлом году вы говорили о полностью интерактивном окружающем мире. Скажите, это реализовано?

— Ну вы же сами видели, как Макс вынес одну из дверей. В принципе, нет ничего невозможного в том, чтобы разрушить стену или какое-нибудь другое препятствие (о бочках, окнах и ящиках даже речи не идет). Это уже есть и это уже работает. К слову, в комплекте с игрой будут поставляться три редактора: MaxED, ActorFX и ParticleFX, которые позволят даже так рано покинувшему нас господину с попкорном создать полноценный и сколь угодно подвергаемый деструктивному воздействию мир.

— А как насчет продвижения по сюжету?

— О, это сложно описать словами. Во-первых, сюжет рассказывается между уровнями — в виде стильных комиксов. Во-вторых, существует немало NPC-персонажей, которые будут либо помогать Максу, либо мешать, либо еще как-нибудь взаимодействовать с ним и окружающим миром для дальнейшего развития сюжета. А иногда вам будет помогать сам Макс. Например, увидев пробежавшую по рельсам метрополитена искру, он вслух подумает о том, что надо бы вырубить это электричество к чертовой бабушке.

Люди оживляются. Глаза мечтательно поднимаются к потолку, и в воздухе витает лишь один вопрос. Ну хорошо, два. Три.

— Вы хотите поинтересоваться, когда игра увидит свет? — угадывает Петри. — When it's done, само собой. Да, я понимаю, что три года — это слишком много. Но послушайте-ка... По нашему искреннему мнению, качественная и глубокая игра не должна находиться в разработке менее двух лет. В противном случае получается халтура. А ведь мы сами делаем движок, занимаемся тестированием игры и создаем отличный single player-режим. Разве за это нельзя простить небольшую задержку в три года?

Из толпы слышатся крики: "Можно! Да хоть пять лет! Да хоть десять! Мы будем ждать! А я не буду, я WarCraft III хочу! За WarCraft'а ответишь! Сам ответишь! А вот сейчас я тебя..."

Я наблюдаю за Петри. Под шумок он достает из привода компакт-диск, затем форматирует винчестер на нижнем уровне, выключает компьютер и удаляется. Я иду за ним и, признаюсь, имею насчет этого компакт-диска не самые добрые намерения. Мне понравился этот человек, но ради горячего материала (вы же знаете) журналист пойдет на все. Петри поворачивает за угол и скрывается в мужском туалете. Я недобро улыбаюсь и захожу туда же, посторонившись и выпустив молодого человека в очках. Оглядываю помещение и замечаю рядом с умывальником что-то бесформенное. Поднимаю. Это маска — маска Макса Пэйна, он же "лже-Petri Jarvilehto", он же непонятно кто. Рядом лежит клочок бумаги с нацарапанным "Поддержка T&L, SSE и 3DNow!" Что ж, спасибо и на этом. А о провале лучше молчать. ББ узнает — голову снимет.

Михаил СУДАКОВ

ДОСЬЕ «ВШ»

Игра: Max Payne
Веб-сайт игры: www.maxpayne.com
Разработчики: Remedy и 3D Realms
Веб-сайты разработчиков (соответственно): www.remedy.com и www.3drealms.com
Издатель: Gathering of Developers
Веб-сайт издателя: www.godgames.com
Дата выхода: Не объявлена

ни), как минимум четыре невиданных доселе вида оружия (chain gun, proximity mine launcher, kamikaze и nail gun), две модели для игрока, немножко моделей врагов и настраиваемый интерфейс во время игры (на экран можно затаскивать мышью элементы: "здоровье", броню и т.п., а также менять их размер).

Основная ориентация будет все-таки на командную игру — под нее "заточены" те же подарки: ускоритель так и называется — Scout, а восстановитель — Guard.

Господин ПЭЖЭ

Полицейский на воле

В последнее время стало модно делать симуляторы жизни. Только в этом номере журнала можно почитать об Overdrive, Mafia, Max Payne и, наконец, вот он — еще один мир: Loose Cannon (www.microsoft.com/games/da/loosecannon/), разрабатываемый компанией Digital Anvil (http://digitalanvil.com) для Microsoft (см. также наш рассказ об этой игре в мартовском 99-го года номере Game.EXE).

В не таком уж далеком будущем Эш (Ashe), вольный стрелок, будет кататься на вооруженной для зубов машине, время от времени вылезая из нее — чтобы пострелять по прохожим. Нам обещают, что сложный сюжет и могучий движок сделают в сумме нечто сногсшибательное (но, впрочем, кто этого сейчас не обещает?..). Эш — представитель племени "вольных полицейских". Обычные копы уже давно не справляются с работой, потому такие как он наводят порядок по-своему. На его счету немало наград за головы преступников, но пока ни одного задержанного живым.

Чисто технически — 15 разных машинок, на каждой можно апгрейдить оружие, накопив немножко денег. А при желании можно украсть любое встретившееся авто и покататься в свое удовольствие. Разные источники называют разное количество городов (6 или 9) и пригородов (просто много), где придется разъезжать и расхаживать. Будет более 20 обязательных миссий, еще несколько "полусценарных" и огромная куча необязательных.

Примерно как и в остальных играх такого плана, города обещают сделать "живыми", со светофорами, пешеходами, полицией и прочими обязательными атрибутами. В сетевой игре (как она будет работать при таком размере "игрового поля" — загадка) обещают до 8 игроков, и, видимо, можно будет играть через Интернет, посредством Microsoft Game Zone.

Господин ПЭЖЭ

НЕЖИТЬ

Это игру надо просто ждать. Даже если вас будут потом рвать на куски и потчевать серебряными пулями.

СКЕЛЕТ В ШКАФУ

Похоже, за кемперов принялись всерьез. Судите сами: в Red Faction (игра, см. поблизости) бедняг лишали укрытий посредством разрушения оных, а в новой игре Undying имени Клайва Баркера (непоследнего автора бестселлеров-ужастиков; книг, разумеется) небрежно обводят огненным контуром и, пройдя сквозь стену, угощают серебряной пулей из револьвера.



ДВЕ СТИХИИ

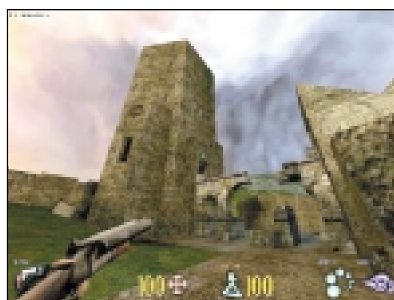
Сначала в Dreamworks попробовали сделать квест-шутер "про динозавров". Не вышло. Потом решили заняться приставочным FPS "про немцев". Получилось не так оригинально, зато на порядок успешней в коммерческом плане (Medal of Honor, объективно лучшая игра этого жанра на Sony PlayStation). Нынче действие перемещается в 20-е гг. нашего века, и под раздачу попадают зомби вкупе со скелетами.

Главный герой, Магнус, пришедший на помощь своему ирландскому другу Джереми Видхэвену (Jeremiah Weedhaven), чтобы понять, по какой такой причине брат и сестра Джереми восстали из мертвых, имеет в своем арсенале как огнестрельное, так и магическое оружие, причем одновременное использование обоих видов ничуть не возбраняется. Скорее наоборот — пушка берется в левую руку, а магические пассы совершаются правой. Полная, так сказать, занятость.

Из всех "потомков" кольта на данный момент известно меньше половины представителей: тот самый револьвер, который можно апгрейдить на манер Unreal, двустволка, динамитные шашки (которые к товарищу Кольту, впрочем, имеют весьма посредственное отношение), нечто вроде ручной пушки со стволом в виде драконьей пасти и кое-что еще. С заклинаниями немного яснее — 16 штук, причем по мере увеличения силы каждого из них эффект от применения может меняться совершенно неожиданным образом. Так, заклинание Ectoplasm при увеличивающейся крутизне всего лишь проще "кастуется" и покрывает больший радиус, но в своем пятом, максимальном, воплощении, дает Магнусу возможность проходить сквозь стены (см. начало новости, там же описано применение заклинания Firefly). Не останутся в стороне и прочие, местами стандартные, местами оригинальные магические приемы: файерболлы, молнии, заморозка и т.п.

ШЕСТОЕ ЧУВСТВО

Помимо "атакующих" заклинаний существуют и "оборонительно-пассивные". Магнус может сделаться абсолютно бесшумным, повысить скорость передвижения, создать вокруг себя защитное поле и вытащить шляпу из кролика. Несмотря на то что сегодня Undying выглядит чистым action, в финальном продукте нам обещают стиль игры, более похожий на Thief, чем на Blood. Это ужастик, знаете ли, тут бояться надо, а не шотганом размахивать.



В деле запугивания игрока, несомненно, помогут 20 видов монстров, среди которых встречаются такие ребята, как Di'nen, Howlers, Celestial Chanters, Hounds of Ghelziabahr, Sleads и Monto'-Shonoi. Знакомые все лица. Откуда повылазили-то, окаянные? Впрочем, несмотря на дурные и плохо запоминающиеся названия, нежить волей-неволей притягивает к себе взгляд: в основном благодаря отличной анимации и всевозможным приятным мелочам вроде развевающейся по ветру истлевшей одежды и свисающей с полуввалившихся носов паутины. Модифицированный движок Unreal Tournament, оказывается, может и такое.

И самая, пожалуй, важная способность Магнуса, которая может коренным образом поменять стиль игры, — это возможность входить в Scrying mode и "видеть невидимое". Еще одна гипотетическая ситуация: Магнус намеревается перейти по шаткому, насквозь прогнившему деревянному мосту, на котором практически не осталось нормальных досок, а внизу его поджидает группа зомби-людоедов, предвкушающих легкую и вкусную добычу. Можно положиться на удачу, с большой вероятностью упасть и потратить уйму патронов на успокоение нежити. Но более грамотный поступок — переключиться в Scrying mode, заметить на мосту чьи-то следы и аккуратно протопать по ним нога в ногу. Зомби воют от разочарования и начинают кушать друг друга.

НАДЕЖДЫ

В такой довольно необычной игре мультиплейер просто обязан хоть чем-то выделяться из серой массы Q3- и UT-подражателей. Но, увы, говорить пока не о чем. Разве что... Авторы приготовили, к примеру, режим а-ля Rocket Arena для Quake: в Undying каждый игрок изначально получает все оружие и все заклинания (правда, минимальной мощности), что дает простор для тактической борьбы, основанной не на принципе "кто быстрее схватит Quad", а на умении правильно попользоваться своим арсеналом. Даже этот, казалось бы, стандартный режим, выглядит невероятно привлекательным из-за возможности применять одновременно как магию, так и оружие.

Если задуматься, то получается забавная штука: в Clive Barker's Undying будет интересно играть, какой бы она (игра) ни оказалась в итоге: тупым, но динамичным action, пародией на ужастик имени Blood или Thief-образной страшилкой. Графика располагает, жанр и время действия выбраны на редкость удачно... Главное — ничего не испортить. Будем надеяться, что в Dreamworks сидят умные люди.

Михаил СУДАКОВ

P.S. Один остроумный человек недавно сказал: "Никогда не считал Клайва Баркера страшным. Вот если бы я обнаружил его труп в своем стенном шкафу, тогда другое дело". Это к тому, что не стоит ждать от игры чего-то пугающего. Ее надо просто ждать.

ДОСЬЕ «ВШ»

Игра: Clive Barker's Undying
Разработчик: Dreamworks
Веб-сайт разработчика: www.dreamworks.com
Издатель: EA
Веб-сайт издателя: www.ea.com
Дата выхода: 4-й квартал 2000 г.

А ТАКЖЕ

Следующий шаг

После знаменитого Hidden & Dangerous и очень симпатичной Flying Heroes (см. ниже по течению "ВШ") чешская компания-разработчик Illusion Softworks (www.illusionsoftworks.com) решила подружиться с небольшим, но мудрым издателем Talonsoft (www.talonsoft.com), потихоньку зарабатывающим себе репутацию на играх, которые раньше для него не были характерны (вспомните хотя бы недавнюю Codename: Eagle, очень неплохо встреченную и прессой, и игроками). И дружба удалась, новинка под названием Mafia, похоже, вполне может принести очередной успех.

Нам не привыкать к мафиозным порядкам, а вот для среднего американца они остались в далеком прошлом. Ностальгическо-бандитским тридцатым годам и посвящена эта игра. Гангстеры с "томмиганами" разъезжают на "Фордах Т" и приканчивают каждого, кто достаточно глуп, чтобы рассердить местного Дона.

В нашем случае Дона зовут очень поэтично — Сальери. А игроку придется немало попотеть, пробиваясь по карьерной лестнице. Причем начинать надо с банального "быка". Основное средство передвижения — авто, коих обещают целых 60 штук. Площадь города — 12 квадратных миль, налицо светофоры, пешеходы и проч. атрибуты активно нарождающегося жанра. Разумеется, будут и помещения — бары, отели, желдорстанции и даже аэропорт. Игра создается на собственном движке INSANITY 2, однако какого "железа" он потребует, пока неизвестно — молчит сайт издателя.

Когда? Говорят, что все двадцать миссий будут доступны нам уже этой осенью. Одно только беспокоит: почему на E3 показывали только скриншоты (к тому же явно нарисованные в 3DS и Photoshop)?..

Господин ПЭЖЭ

(Окончание. Начало см. на стр.1.)

ГИГАНТ, УМНИКИ, ЖНИЦЫ И КОСМИЧЕСКИЕ ПРИШЕЛЬЦЫ



ПЛАНОВ ГРОМАДЬЕ

Первые планы гигантского сооружения появились еще в те времена, когда Pentium 200 с Voodoo Graphics считался передним краем НТР, и рыть котлованы приходилось чуть ли не детским совочком. Как сообщают строители, "сидели мы как-то все вместе, и вдруг кто-то сказал: круто было бы, если бы можно было сыграть в игру "гигант против космонавтов против пиратов". И все завертелось... Много раз всплывал вопрос, не слишком ли амбициозный проект мы начали, но мы не собирались и не собираемся идти на компромиссы, мы делаем именно то, на что замахнулись".

С самого начала в концепции игры Giants: Citizen Kabuto появилось слово "ресурсы", столь чуждое action-игре, и строительство туннеля стартовало. Роют его, правда, только с одной стороны — с материка Action, поскольку и компания Planet Moon Studios, и конкретные люди, работающие над проектом, — его аборигены. Но иногда и им надоедает "просто убивать", и они решают потратить три года жизни, а то и больше, на нечто новое.

НАШИ НАЧИНАЮТ...

Остап Сулейман Берта Мария Бендер-Бей предпочитал, чтобы его называли ситуайеном (*франц.* гражданин). Как и гражданин Кабуто, тщеславный, несмотря на размеры. А размеры у Кабуто не в пример больше, чем у любого другого героя компьютерной игры (пожалуй, даже Кибердемон не смог бы победить его "за явным преимуществом", и потребовалась бы пара раундов), а главное — гораздо больше, чем у его оппонентов.

Собственно, Кабуто настолько необычен, что, в отличие от всех остальных участников событий, вынужденных строить базу, поддерживать и развивать ее, он — сам себе ходячая база, отлично бронированная, быстро развивающаяся и даже иногда плодящая отпрысков, приспособленных для взламывания вражеских укреплений.

Но, впрочем, давайте по порядку. Кабуто, хоть он и попал в название проекта, всего лишь слуга, и побыть им удастся только ближе к концу. Началось же все с того, что на островах всю жизнь жили милые человечки по имени Умники (Smarties), которым в конце концов не повезло. Раса по имени Жницы морей (Sea Reapers), большей частью милейшие нимфообразные дамы-волшебницы, повадилась использовать этих самых Умников как рабочую силу.

В принципе, те и не слишком возражали, народец мирный, настолько мирный, что у них даже есть предание о древних временах, когда один из них создал ружье и невзначай уничтожил половину всего населения, так что с тех пор они — записные пацифисты. Но, впрочем, к окружающим у них гораздо более низкие требования: дали бы пожрать — и получат что ни скажут. Хоть пушку, хоть пулемет, хоть бронежилет. Только не просите стрелять, все равно не согласятся.

Жницы помешаны на скорости и магии. Есть заклинания для ускорения, мощнейший магический щит, дистанционно насылаемые тайфуны и ледяные штормы, а на крайний случай — луки и стрелы. Короче, есть все, что нужно, была бы только мана, магическая энергия (Жницам, правда, приходится повсюду возводить специальные источники маны, но это не так уж сложно).

Но однажды они чуть-чуть перестарались. И с небес свалился сломанный космический корабль расы Meccaryn. Пришельцы, строго говоря, ничего такого не хотели, просто починиться и умотать восвояси, но встретили одного мелкого Умника по имени Timmy и подружились с ним... Дальше все развивалось по традиционному приключенческому сценарию. Мощная, технически развитая раса, умеющая производить ружья, пушки, бомбы, летать с помощью реактивных рюкзаков и вертолетов и маскироваться под кусты, решила поразвлечься и победить-таки Жниц. А те, благо магии у них хоть отбавляй, создали Кабуто, даже не подозревая, к чему приведет этот опрометчивый поступок...

Кабуто, напомню, гигант, толстый, бронированный и жутко нахальный. И подчиняться каким-то там, пусть трижды магическим Жницам он с самого начала не собирался. Немедленно после акта творения гигант отправился на волю и начал, пардон, жрать что ни попадя (в том числе и бедняг Умников, что лишний раз доказывает тезис "сила есть — ума не надо") и приканчивать всех, кто встретится. И противостоять ему весьма непросто, ведь толщина его шкуры легко спорит с броней среднего космического корабля, а разорвать на куски он способен любого, кто попадется в лапы. Единственный шанс — "ахиллесова пята", находящаяся, правда, в несколько... гм... нетипичном месте, сразу над... ну, вы поняли. Проблема в одном: она прикрыта мощной броневой плитой, которая убирается только тогда, когда враг оказывается совсем близко, то есть именно там, где его и хочет видеть гигант. Все двусмысленные аллюзии и параллели остаются читателям в качестве самостоятельной работы, а мы пойдем дальше.

В итоге на островах сложилась достаточно странная ситуация: все воюют против всех, и мирное решение проблем, вроде бы, невозможно. Дело игрока — разобраться и победить тех, кого надо.

МЫ СТРОИЛИ, СТРОИЛИ...

Долгие годы, проведенные за разработкой игры, возникли не просто так — причин было полно. Первая, самая грустная, но, к счастью, не фатальная — серьезная болезнь одного из ключевых разработчиков и совладельцев, Энди Эстора (Andy Astor), программиста, который, по словам коллег, делал работу за троих. Увы, в игровой среде рак — почти профессиональное заболевание. То ли электромагнитные волны, то ли радиация от мониторов, хоть она и слабенькая... У Энди рак был уже на четвертой стадии, и ему при-



ДОСЬЕ «ВШ»

Игра: Giants: Citizen Kabuto
Разработчик: Planet Moon Studios
Веб-сайт разработчика: www.planetmoon.com/
Publisher: Interplay
Веб-сайт издателя: www.interplay.com
Дата выхода: 4-й квартал 2000 г.

шлось бросить работу, так что в фирме осталось только два программиста.

Поскольку изначально все верили, что шести человек вполне достаточно для создания крутейшей игры, эта задержка в каком-то смысле даже помогла проекту, она заставила нанять дополнительный персонал и доказала, что "малой кровью" гиганты не создаются. А Энди, кстати, уже почти поправился (рак считают неизлечимым, пожалуй, только в России) и вот-вот вернется в строй.

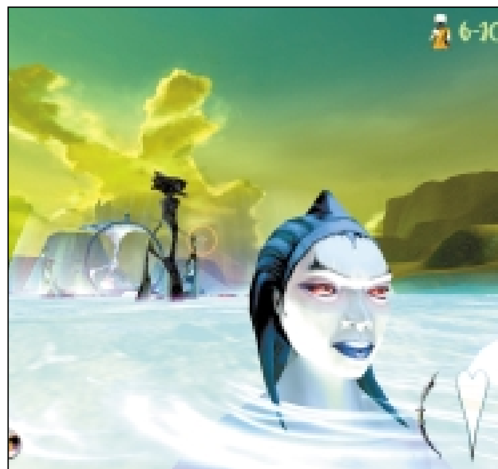
А вторая причина проволочек — это огромное внимание к сетевому аспекту игры. Разработчики хотят сделать этот проект своеобразным трамплином для следующего поколения игр, получить опыт и наработать код для онлайновых развлечений.

Ну и, само собой, привычная уже для всех проблема (особенно для первых игр) — "стрельба по движущейся мишени". Компьютеры в целом и игры в частности развиваются с такой скоростью, что к моменту окончания проекта та конфигурация, для которой она делалась, уже давно устарела, а конкуренты, точнее угадавшие темпы роста, выпустили массу нового и интересного. И начинаются переработки... В итоге игра делается два, а то и три раза. Авторы Giants верят, что к концу года все-таки переделают игру под сегодняшние видеокарты и процессоры. Вот только готовы ли они к этому, что к тому времени предложат конкуренты?..

...И, НАКОНЕЦ, ПОСТРОИЛИ!

А пока скриншоты радуют, обещания поражают, а версия, показанная на E3, вызывает законное недовольство уборщиц, уставших оттирать слюни с пола. Про одиночную игру достаточно подробно рассказано выше (разве что надо еще раз подтвердить, что удастся поиграть за все три расы по порядку), а вот про сетевую осталось много невысказанного.

Итак, кем бы мы ни играли, первая задача — построить базу. Для этого достаточно порыскать по острову, собрать немного местного населения, Умников, и оттащить их в выбранное место. Там они сами поймут, что делать, и займутся стройкой. Главное — не забывать их кормить, а то работа вызывает у них зверский аппетит. Корм — разумеется, местная живность.



Но не надо думать, что здесь есть "полноценная" стратегия, пусть даже в реальном времени. Тут царит action, а все остальное — просто виньетки для пущего разнообразия. Более того, для тех, кто не любит стратегии, есть возможность начать с уже готовой базой. А если собрались вместе люди разной ориентации (игровой, разумеется), они вполне могут разделить обязанности: одни базу строят, вторые атаки отбивают. Опять же, будут и вариации (типа Capture The Flag).

И все это чудо планируется на четвертый квартал 2000-го. Во всяком случае, Боб Стивенсон (Bob Stevenson), вице-президент и содиректор по графике и дизайну в Planet Moon Studios, говорит следующее: "В этот раз я чувствую себя уверенно... ну, я чувствовал себя уверенно и в прошлый раз, но такова уж природа всех сроков. Нужно всегда чувствовать себя уверенно". Минимальный процессор — Pentium 266, рекомендуемый — где-то около 350, причем с видеокартой от nVIDIA.

Господин ПЭЖЭ

МОЛНИЯ НА БРЮКАХ

It's your fifty bucks

Ударим альтернативным авиаперелетом по бездорожью и разгильдяйству. Из пулеметов.

Если в Microsoft, пытаясь определить концепцию игры, говорят "It's your fifty bucks, it should be your fantasy, you should be the hero and feel like it" (то есть, "это твои полсотни баксов, парень, и это должна быть твоя личная фантазия, ты должен быть в ней героем и чувствовать это всеми фибрами своей души"), то можно быть уверенным, что так оно и будет.

Ну а разрабатывает Crimson Skies (мы, кстати, уже писали об этой игре — в декабре-99) фирма Zipper, та самая, что сделала Recoil, однако направление этой самой разработки явно задает издатель, маленький и мягкий, как никогда. Его лозунг — "не надо конкурировать с MS Flight Simulator, а то хуже будет!", и потому игра получается в жанре action. И никак иначе.

По большому счету, Crimson Skies возникла примерно оттуда же, откуда и Flying Heroes (см. ниже, в виде рецензии), из стремления перенести шутер от первого лица туда, где его давненько уже не встречали: в небеса. Не буду в очередной раз лить слезы о своей любимой Terminal Velocity, хотя и достойна, лучше расскажу о нашей подопытной, тьфу, подследственной, то есть обозреваемой.

Формально в ней есть что-то от симулятора, но все попытки "осерьезнить" его задавлены, причем без сожаления. Никаких аккордеонообразных раскладок клавиатуры, никакой физики, учитывающей турбулентность от антенны передатчика. Просто веселая аркада.

Узнаваемые герои, во главе со "мной", любимым, воздушным пиратом Натаном Захарией (Nathan Zachary), заняты тем, что изо всех сил борются за контроль над воздушным пространством США. На дворе 30-е гг., а история разворачивается самая что ни на есть альтернативная. Модно это нынче.

Впрочем, кому интересен сюжет добротной аркады? Не для того она существует на свете... Вы когда-нибудь задумывались, как удается терпеливому Хорнету не сойти с ума, играя в какой-нибудь симулятор самолета, особенно достаточно древнего самолета, где враги честно ограничены в смысле маневров полетом по кругу и попытками зайти в хвост? Я задумывался — и ответа не нашел. А сам он стоически молчит. А здесь — как стакан холодной воды за шиворот в жаркий день. Сначала захватывает дух от страха за сотовый телефон, а потом — ка-айф, телефон-то уцелел! Нам просто пообещали, что AI предпочтет летать между препятствиями и по сложным траекториям, а вовсе не по кругу. И все! Надо же, как просто, неужели никто раньше не додумался?..

ДОСЬЕ «ВШ»

Игра: Crimson Skies
Разработчик: Zipper Interactive
Веб-сайт разработчика: www.zipperint.com/
Издатель: Microsoft
Веб-сайт издателя: www.microsoft.com/games
Дата выхода 3-й квартал 2000 г.

Игра предназначена для нас, идиотов непуганых, извилиной двигать не обученных. Как сообщают (и Zipper, и ее босс Microsoft), "цель — дать игроку почувствовать себя пилотом-асом, это не симулятор полета, а симулятор мечты о полете". Соответственно, управление простейшее, скучные заботы об аэродинамике и прочих унылых мелочах исчезли, как дым на ветру, а осталось главное: пиф-паф-ой-ой-ой, умирает зай... Показанное на E3 именно так и выглядит. Да, графика слабовата, да, много чего недоделано. Но это мелочи, есть главное: правильный подход.

Нам обещают одиннадцать средств воздухоплавания, у каждого — свои виды оружия (говорю же: альтернативная история, авторы вольны в своих фантазиях); причем, заметьте, это самое оружие уворовано скорее из шутера (вроде Q), нежели из симулятора. Тут и пулеметы, и куча типов ракет (со шрапнелью, с магнием для пущего ослепления, с оглушающим взрывом и т.п.), и много-много еще чего. Я проникся, и буду ждать. По разным источникам, выход намечен то ли на лето, то ли на третий квартал 2000 года. И, в конце концов, не зря же прототипом служит настольная игра (http://www.fasa.com/CrimsonSkies/index.html)...

Господин ПЭЖЭ



ДЕСТРУКТУРИЗАЦИЯ

ВСЕ БУДЕТ ХОРОШО!

Авторы легендарного Descent'а берутся за шутер от первого лица.

"Долгие и утомительные исследования по изобретению средства против кемперов наконец-то подошли к концу. Корпорация Volition, прославившаяся своими орбитальными и подземными лабораториями, вскоре подарит человечеству новый вид вооружения — GeoMod, который перевернет мир..." (Кажется, по сообщениям ИТАР-ТАСС.)



РЕЙВОЛЮЦИЯ

...а вместе с ним мир FPS. Ни больше ни меньше, тем паче что для многих понятие "мир FPS" уже давно стало более важным, чем просто "мир". Итак, авторы Descent и Descent: Freespace, во-первых, делают шутер от первого лица под названием Red Faction, а во-вторых, делают его на на движке GeoMod. Вот так — кое-кто работает над модом Matrix Moves для UT, мечтая о беготне по стенам и яростном махании руками при виде летящей в лоб пули, а настоящие парни ничтоже сумняшеся говорят: "Кемперы должны умереть" и делают все для воплощения этого лозунга в жизнь.

Сидит себе, представьте, кемперишко в башне с двухметровыми бетонными стенами, курит сигару и посматривает в снайперский прицел. Неподалеку появляется эдакий Robocop с термочувствительной пушкой-дурой, видит нашего друга, произносит: "Guilty!" (стоп-стоп, это уже из Judge Dredd) и засаживает по чердачку что есть мочи. Кемпер смотрит на образовавшийся рядом с ним рваный пролом и тихо умирает от удивления. Или еще вариант: расстреливаем опоры, которые эту башенку худо-бедно поддерживают, и затаившийся снайпер издыхает уже от падения с большой высоты, да еще и придавленный развалившейся постройкой.

GeoMod позволяет разрушать любые поверхности, сообразуясь с типом построек, видом используемого оружия, направлением, силой и скоростью стрельбы, расположением звезд и количеством свистящих на горе раков. Единственное ограничение — здравый смысл и чувство меры. Ибо превращение многоуровневого здания в чистое поле с грудой дымящихся обломков — это уже чересчур, такое не понравится ни процессору (напрягает), ни игрокам (расслабляет, а расслабляться никак нельзя — случится страшное).

НА ТАНКЕ

Также приятно и понятно желание Volition не ограничиваться введением в Red Faction системы геометрической модификации окружающей среды (какая умная фраза!). Помимо этой наиполезнейшей возможности, к которой мы еще вернемся, в игре встретятся разнообразные транспортные средства: летающие, подводные и, как ни странно, колесно-гусеничные. Причем дизайн кокпита у летающих железных друзей подозрительно смахивает на все Descent'ы (не Freespace), вместе взятые. Узнается, однако, рука мастера.

Впрочем, с транспортом понятно еще далеко не все. Могут ли в бронетранспортер забираться несколько человек? Существует ли тарахтелка с "разделением труда": один водит, другой поливает окрестности свинцом, а третий показывает всем неприличные жесты? Есть ли вид от третьего лица? Можно ли проломить корпусом бронетранспортера не особо прочную (по меркам будущего) стену?

Какого рода повреждения можно нанести самой технике и будет ли в этом случае работать хваленый GeoMod? Разрешат ли ДАВИТЬ зазевавшихся пешеходов-рядовых? Овец? Девушек в купальниках? И. Так. Далее. На все эти вопросы ответов пока не существует, а появятся они ой как не скоро — не ранее зимы 2001-го, когда Volition только НАМЕЧАЕТ привести свой шутер в приемлемый для простых игроков вид.

ДОСЬЕ «ВШ»

Игра: Red Faction
Веб-сайт игры: www.redfaction.com
Разработчик: Volition
Веб-сайт разработчика: www.volition-inc.com
Издатель: THQ
Веб-сайт издателя: www.thq.com
Дата выхода: Зима 2001 г.

ПРОБЛЕМЫ С БАЛАНСОМ

Отличная штука, скажем мы вам, этот GeoMod. Отличная, но чересчур новаторская. Она обещает такие изменения в геймплее, которых не было со времен... Со времен... Вообще не было, если честно. Есть, к примеру, такая вещь, как возможность направить поток воды или лавы в другое, отличное от "природного", русло. Аккуратным ракетным залпом пробиваем дырку в стене и устраиваем притаившимся в помещении врагам персональный ад с чертями и раскаленными сковородками. Просто песня, но каково этим несчастным, уповавшим на свою не выбиваемую позицию? Впрочем, нечего прохлаждаться возле огненных речек.

Это скорее положительный пример. А вот и другая сторона медали: зачем бегать по уровню и нажимать на разные кнопочки, если проще всего немного пострелять — и проблема всевозможных ключей-переключателей отпадет сама собой? Возводить непробиваемы стены? Пошло. Балансировать местонахождение оружия и боеприпасов с толщиной стен в каждом конкретном районе? Сложно. По некоторым данным, Volition склоняется к первому варианту, что наводит на невеселые мысли. Как, например, игрок сможет отличить "вечные" стены от обычных, кроме банального "попробовать на зуб"? Есть предложение раскрашивать такие реликвии в полосочку или лепить знаки-кирпичи с надписями вроде "Ноу дестракшн!". Атмосфера полного разрушения потеряется в любом случае, что для игры в частности и для самой идеи в целом чревато серьезными, если не сказать больше, неприятностями.



В мультиплейере картина еще более запутанная. Кемперы, например, получат возможность продолбить себе в толстой стене уютную норку и засесть там в темноте, никем не видимые и всеми презираемые. Но от этого они, увы, не станут менее опасными или более заметными, чем обычно. В таком случае, правда, можно опять применить оружие с термодатчиком (или с инфрасканером, это уж на ваш вкус), но не будешь же обшаривать каждый темный угол? Несолидно как-то. Да и радиус действия, наверняка, не бесконечен.

КОМЕДИЯ ПО-АМЕРИКАНСКИ

В таких хрупких материях немудрено и ошибиться, поэтому желание Volition не торопиться с релизом вполне понятно. А ведь относительно играбельную "бету" они показывали уже на E3, при этом проект находится в разработке не более пяти месяцев! Правда, настойчивость одного журналиста в разнесении на мелкие клочья упорно не открывающейся двери быстро превратила показ в некое подобие цукеровских "Горячих голов", часть вторая: все вокруг пало под ураганным огнем, а дверь стояла как ни в чем не бывало. "Мы еще не успели сделать нормальную визуализацию повреждения дверей, поэтому до поры до времени наложили на них табу", — оправдывался руководитель проекта. Его похлопали по плечу и простили, тем более что сама игра (по крайней мере ее общевизуальная часть) выглядела на твердую пятерку.

А еще он пообещал, что в финальной версии появится 20 уровней для одиночной игры, уйма многопользовательских режимов, командный AI, учитывающий возможность быть обнаруженным сквозь стену и уничтоженным посредством ее обвала, шикарнейшие particle- и lighting-эффекты и скелетная анимация-деформация персонажей. Потом немного помолчал и добавил, что все будет хорошо. И мы ему почему-то поверили.

Михаил СУДАКОВ

НОСТАЛЬГИЯ



КАК БЫСТРО МЫ ПОСТАРЕЛИ…

Wolfenstein возвращается. Со щитом иль на щите?

Вы тоже заметили, что в последнее время все активнее выпускаются ремейки старых игр? Почему так происходит? Иногда просто потому, что новые идеи трудно придумывать, а иногда — из ностальгических соображений. Увы, похоже, мы с вами уже достаточно постарели, чтобы и наши любимые игры начали выпускать заново. Только что вы прочли в передовице "ВШ" сенсационную новость о новом DOOM'е, а сейчас вас ждет рассказ о реанимации совсем уж древней по нынешним меркам игре.

Все в курсе, что было ДО DOOM'а? Те, кто назовет волшебное слово Wolfenstein, берут пирожок на полочке (не смущайтесь, сегодня он без гвоздей) и могут читать дальше, а остальные срочно исправляют двойку по новейшей истории и только потом возвращаются и дочитывают.

Итак, Wolfenstein, начавший свое шествие по миру с Apple II и Commodore 64 и пришедший на ПК в трехмерном обличье, первая игра, показавшая нам настоящий 3D-мир от первого лица. Замечательная графика, великолепный звук (вы помните эти вопли "Mein Leiben!" из уст умирающих арийских бестий?), отличный геймплей... Скольким людям эта игра сломала жизнь, навсегда "подсадив" их на наркотик компьютерных игр...

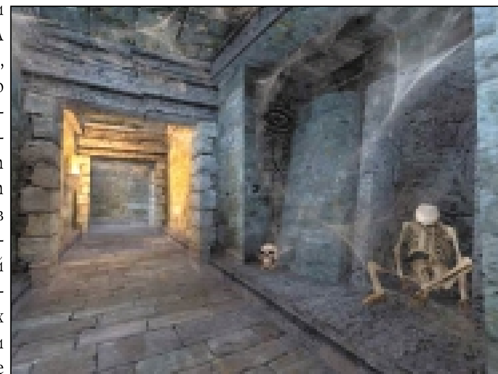


Сегодня Gray Matter Interactive Studios (Gray Matter — это серые клеточки в коре головного мозга, и недаром она так называется: коллектив большей частью состоит из бывших членов Xatrix Entertainment, сделавшей Redneck Rampage и Kingpin) занята тем, что продолжает сагу об Уильяме Блажковиче (William J. Blazkowicz), американском боевике, задача которого — остановить Гиммлера, не дать ему собрать армию из зомби. Собственно, история тем и жутковата, что основана на документальном факте: некто Гиммлер всерьез верил, что он — реинкарнация древнего египетского бога...

НИЧЕГО ОБЩЕГО

Формально, id Software участвует в проекте, но, думается мне, не до того им сейчас, так что у Gray Matter почти полностью развязаны руки, и то, что из этих рук удалось увидеть, производит странное впечатление. Ничего общего со стариком Wolfenstein'ом обнаружить не удается, как ни ищи. Разве что название...

Для начала — геймплей. Формально все то же 3D, все те же "пушки" и солдаты. Но новинок туда добавлено столько, что узнать старичка становится просто невозможно. Игроку придется решать загадки, манипулировать предметами, разбираться, что значат кровавые отпечатки ладоней на стенах... А тут еще движок Q3A, который моментально стирает последние воспоминания и заставляет взглянуть на Return to Castle Wolfenstein свежим взглядом, забыв о названии игры. Зрелище поражает, такой симпатичной архитектуры в играх, увы, до сих пор очень мало. Да и приятные мелочи вроде падающего снега добавляют атмосферы.



ДОСЬЕ «ВШ»

Игра: Return To Castle Wolfenstein
Разработчики: Gray Matter Interactive Studios и id Software
Издатель: Activision
Веб-сайт издателя: www.activision.com
Дата выхода: Не объявлена

А основное, чего хотят добиться разработчики, — полная интерактивность. Само собой, есть памятный пинок, но отныне взаимодействие с миром им не ограничивается. Видимо, будет можно подбирать почти любые предметы (стол, например), заслоняться ими от пуль, бросать их во врагов... Разумеется, можно будет расстреливать коробки и даже камни, а уж бочки... Бочки можно дырявить, и тогда из них на пол вытечет скользкое масло (осторожно!), а если еще пострелять — оно и взорваться может.

ПРОСТО ИГРА

Так что давайте забудем о названии, все равно оно туда исключительно маркетинга для прицеплено, а поговорим об игре, просто об игре, от не слишком известного, но, похоже, талантливого разработчика.

Предмет гордости этих ребят (кроме интерактивности, конечно) — искусственный интеллект. К примеру, гранату, пока она не взорвалась, запросто могут поднять и кинуть назад, только успевай уворачиваться. Да и все та же интерактивность работает в полный рост: кое-где стоят большие пушки и пулеметы, и враги, осознав, что им сейчас будет несладко, бегут к ним, и тут уж не зевай, а занимай дзот сам, да побыстрее, иначе никаких шансов не останется, MG-42 скосит всех, кто приблизится, и неважно, игрок это будет или его соперники.

А чтобы быстро занять место у рукояток, есть замечательная штуковина: спринт. Правда, постоянно носиться не получится, ибо наш мужик устает и перед следующим забегом придется малость передохнуть.

Увы, самое главное в любой игре, дата ее выхода, пока отсутствует. Точно, что не завтра и не через месяц; скорее всего, даже не в этом году. Но ведь это ничего для нас не значит, так? Мы уже хотим...

Господин ПЭЖЭ

А ТАКЖЕ

Хитрый кукиш

Замечательные иногда бывают у новых жанров названия... К примеру, "first-person space combat shooter" — это как? "А вот так", — отвечают нам в Strategy First и показывают хитро спрятанный кукиш.

Сюжет, как обычно, блещет новизной: секретные лабораторий около Юпитера, наружу вырывается всякая гадость, элитные, но ни разу не опробованные части Zero-G Marines (все из себя закованные в крутейшие скафандры, с супероружием наперевес) отправляются навстречу опасности, закрывая Землю своей широкой спиной.

Начинается все с Марса и постепенно продвигается до лун Юпитера. Помощи ждать неоткуда, только главный герой и его команда. Элементы геймплея позаимствованы из космосимуляторов и ставших уже привычными squad-based-шутеров. В одиночной игре придется выбирать следующую миссию, задействованных коммандос и оружие для них. А во время игры, используя специальный тактический интерфейс, понадобится направлять своих коллег куда надо.

Сетевая игра выдержит до 16 бойцов; нам обещают полеты на шаттлах, транспортах и прочих кораблях; мы будем вызволять пленных и отбивать оружие, драться как в вакууме, так и на космических станциях... А еще, в качестве десерта, нечто под названием "adjustable physics engine" — что бы это ни было, но явно что-то умопомрачительное.

Господин ПЭЖЭ

ПО ТОНКОМУ ЛЬДУ

Шутер наоборот

Мясникам здесь не место. А вас, Штирлиц, я попрошу остаться!

Каких только шутеров не было в природе, но почти все они базируются на тактике "зачистки" — игрок ломится снаружи внутрь, оставляя за спиной широкую кровавую просеку. А вот новая игра от Innerloop, как явствует уже из названия, работает строго наоборот.

Воевать будем далеко за линией фронта, Прежде чем открывать огонь из всех пушек, придется спланировать путь к цели миссии, по возможности — не слишком привлекая к себе внимание. А уж потом, когда все удачно завершилось, можно и поразвлечься, спасая шкуру от полчищ злых врагов.

Словно прочитав одно из "личных дел" автора этих строк, разработчики решили показать всему миру большую дулю и соорудить-таки нечто под кодовым названием "playable realism", совместив несовместимое. К примеру, при стрельбе честно моделируется полет каждого кусочка свинца, никаких тебе "instant hit'ов", точно обсчитываются все соударения, рикошеты, проникновения в материал, потери энергии при этом... Результатом такого моделирования, в частности, является возможность стрелять сквозь окна и деревянные двери.



А для пущей достоверности этого самого реализма команда разработчиков отправилась в Финляндию (!) и там честно протестировала каждый вид оружия, использованный в игре, от мелочевки калибра .22 до "магнумов" и тяжелых пулеметов. Причем за этим процессом следили бывшие сотрудники финских и британских спецслужб, дабы наставить молодежь на путь истинный. К сожалению, никто не сообщает, использовались ли живые мишени, дабы добиться реализма во всем (в данном случае речь, как вы поняли, идет о достоверности анимации ваших жертв). Но хотя бы за оружие можно не беспокоиться... Средств уничтожения, кстати, будет больше десятка.

А в остальном... В остальном пока все достаточно туманно. Обещают движок, где будет использоваться фрактальная генерация ландшафта, так что больше десяти миллионов квадратных миль (я даже боюсь пересчитывать это в километры) будут доступны всем и каждому. Движок портальный, в каком-то виде будет поддерживать все, что сегодня принято, динамическое освещение и прочие радости в полном комплекте. Будут также вертолеты, танки и самолеты. Миссий обещают всего 15, зато больших и сложных — то на тех самых миллионах километров открытых пространств, то в помещениях. Придется и компьютеры взламывать, и сигнализацию отключать, и в засады попадать, и... Словом, обещают многое. Не говорят только одного: когда это все будет. А это очень и очень подозрительно.

Господин ПЭЖЭ

ДОСЬЕ «ВШ»

Игра: I'm Going In
Разработчик: Innerloop Studios
Издатель: Eidos Interactive
Веб-сайт издателя: www.eidos.com
Дата выхода: Не объявлена

ДРАКУЛА–КОППОЛА

Лицензия на вампиров

Типично блондинистый beat'em up.

В наше суровое время любой beat'em up, пусть даже и с "черной меткой" в виде лицензии от Fox Interactive, воспринимается как манна небесная, ибо из приличных и относительно новых игр такого рода навскидку можно назвать лишь Fighting Force и Urban Chaos, причем последний относится скорее к обычному Action, о чем мы уже писали в прошлом выпуске "Вестника шотгана". Поэтому растопить наши сердца хорошим зубодробительным проектом — проще простого, будь он основан хоть на сериале "Моя тринадцатая пятница", хоть на гонконгских боевиках с участием Джеки Чана.

ТОП–ШОУ

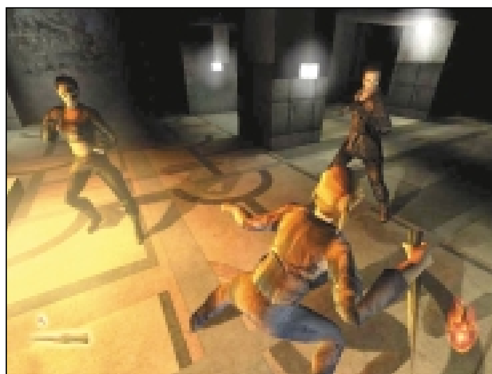
И хотя Баффи "Убийца вампиров", не шибко смахивает на жизнерадостного китайца-каскадера, выбор Fox не кажется совсем уж абсурдным. Телешоу с одноименным названием собирает в Штатах огромную аудиторию, уже много месяцев (а то и лет) не вылезая из первой тройки в интернациональном (!) хит-параде на www.worldcharts.com. Мы, честно сказать, не в особом восторге от этого сериала — хотя бы потому, что ни разу его не видели, но выбор жанра и искреннее желание разработчиков создать что-нибудь стоящее заслуживают отеческого хлопка по плечу.

Buffy the Vampire Slayer — это именно beat'em up со всем сопутствующим: тучи врагов, разнообразные комбо и хотя бы минимальный выбор оружия. А поскольку самые злобные супостаты явятся на место избиения прямиком с того света, то и методы борьбы с ними должны соответствовать. Метровые осиновые колья, водяные пистолеты, освященные местным попом, и, с большой вероятностью, любимые (в этом месяце особенно) серебряные пули.

ПОМОЩЬ ИЗВНЕ

В сериале Баффи предстает перед зрителями эдакой сексапильной блондинистой девицей, сначала старшеклассницей, а потом студенткой колледжа (говорю же: много месяцев), которая наделена некими сверхъестественными способностями, данными ей для избавления Земли от Вселенского Зла. Периодически Баффи устает от всех этих подвигов и пытается уйти на покой. Но тут появляется еще один "неживой" злодей, и все закручивается по новой.

Каким образом сюжет телесериала перетечет в компьютерную игру — пока неизвестно. Единственное, о чем проинформировали широкую общественность, так это о наличии в игре всех друзей (или подружек) Баффи, которых набралось штук шесть. Вопрос лишь в том, будут они помогать главной героине своими действиями, или же послужат для банальной массовки.



Драки и полоскание вампиров с оборотнями происходят в местах, известных каждому. Каждому поклоннику сериала, само собой. Говорят, что поразвлечься можно будет как в родной школе знаменитой Убийцы вампиров, так и в самом аду. Соотнеся эти данные с утверждением о наличии в игре так называемых environmental puzzles, получаем презабавную (вполне возможную) головоломку: попотчевать упыря-учителя осиновым колышком, забрать у него ключ от кабинета физики, сдвинуть в сторону классную доску, пробраться в секретное убежище учителей-зомби и навести там очень конкретный порядок. Право же, это звучит... многообещающе.

ВЫСТАВКА

А теперь, уважаемые читатели, послушайте о том, почему Buffy the Vampire Slayer вполне может оказаться не очередной "проходной игрой по лицензии", а полноценным и в определенной степени интересным продуктом.

Для затравки взгляните на весьма приличные скриншоты (на сайте), демонстрирующие помимо неплохих моделей (как главной героини, так и ее врагов) симпатичные и почти правильные тени. Затем прибавьте к этому горячие уверения создателей игры в том, что они действительно используют motion capture, а кучей датчиков обклеивают не какую-то абстрактную девушку, а самую что ни на есть основную дублершу Сары-Мишель Геллар, актрису, играющую роль Баффи. А еще стоит прислушаться к мнению людей, посетивших в этом году увеселительное шоу E3 и видевших альфа-версию игры в действии.

Они, эти люди, утверждают, что игра выглядит на ура, и хотя вместо зомби девушку пока атакуют обычные люди (двигающиеся при этом слишком медленно для здоровых представителей homo sapiens), общее впечатление сугубо положительное. Хотя вот что настораживает: после всех здравиц в честь игры и ее создателей вышеупомянутые субъекты задаются таким вопросом: "А как насчет подружки Willow, той самой лесбиянки? Будет ли она присутствовать в Buffy the Vampire Slayer?" Типа "от этого зависит будущее всего проекта, понятно?"

Умеют же испортить первое впечатление...

Михаил СУДАКОВ

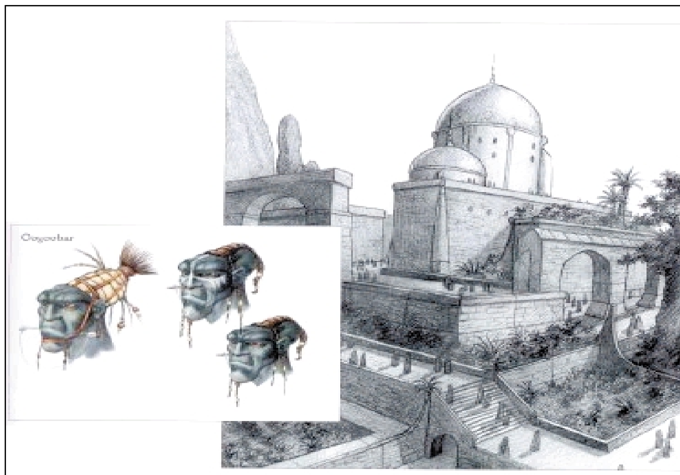
ДОСЬЕ «ВШ»

Игра: Buffy the Vampire Slayer
Веб-сайт игры: www.foxinteractive.com/games/buffy/
Разработчик: The Collective
Издатель: Fox Interactive
Веб-сайт издателя: www.foxinteractive.com
Дата выхода: Сентябрь 2000 г.

БЕЛЬГИЙСКАЯ УГРОЗА

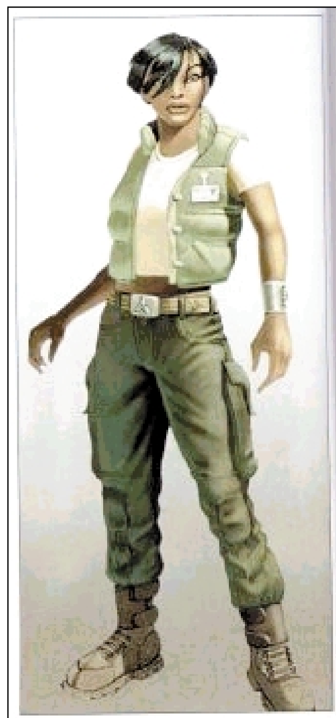
С декабря прошлого года компания Appeal работает над мультиплатформенным продолжением “Самой новаторской игры-99” (по версии нашего издания) Outcast.

ВОЗВРАЩЕНИЕ УЛУКАЯ



В июне 99-го бельгийская команда разработчиков Appeal, начавшая еще с игрушек для восьмибитных консолей и за двенадцать лет сделавшая, ни много ни мало, одиннадцать игр (это именно из-под ее легкой руки на “Амиге” вышел в 1991 году Unreal, прадедушка нашего “Анрила”), произвела на свет тот самый Outcast.

Наверное, лучше будет сказать — “тот Outcast, что, по версии УЧУ, стал “Новаторской игрой-99”. Эпическое творение о приключениях Каттера Слэйда (Cutter Slade), коммандос, ставшего пророком Улукаи. Сентиментальная история о несчастных туземцах и коварных угнетателях, по странной эстетской прихоти перенесенная в изумительно проработанный мир, красивый настолько, насколько может быть красивым мир, созданный из вокселей. Адельфа. Дикий словарь Агазорков и загадка каменных лиц в лесу Окаара — бесстрастных ликов Древних, собирателей Хелидиума, построивших Портал. Гармонично сочетающиеся флора и фауна, неспешное, обстоятельное исследование нежных холмистых земель, где под небом в легкой дымке с розово-золотым сиянием солнечного глаза водились хрупкие, невероятно изящные звери. И отражения в воде, которые не забудешь никогда.



ГЕРОИ КАК ЛЮДИ

Когда Янна Роберта (Yann Robert), одного из основателей Appeal, спросили о том, что значит для него Outcast, он ответил: “Четыре года работы”. Все верно, за совершенством — огромный труд, и о продолжении саги в первое время, как водится, никто и не помышлял. Но вот в декабре команда, возглавляемая Фрэнком Сойером (Franck Sauer), с низкого старта нырнула в восемнадцатимесячный рабочий цикл. То есть с намерением завершить Outcast 2 чуть меньше чем за полтора года. Поначалу много времени отводилось еще и под задуманный порт Outcast за номером один на Dreamcast, но, к великому счастью, проект зарезали до того, как он успел набрать обороты. Надо заметить, что, во избежание повторного эксцесса, Outcast 2 будет мультиплатформенным: выйдет одновременно на ПК и PSX 2, что, похоже, в последнее время в любой мало-мальски подвижной игре стало неизбежным.

Итак, главный герой, по многочисленным просьбам трудящихся, сохранен в целости — Каттер Слэйд, человек в оранжевой ковбойке, встречайте! Кроме того, с той же... гм... бережностью не тронута живность Адельфы (в том числе и не вошедшие в первую часть крысообразные Каменаи, которых мы так долго рассматривали на ранних скриншотах) и энное число слабо запоминаемых (несмотря на широко разрекламированную и неплохо выстроенную сюжетную линию первой части) второстепенных персонажей. Кстати, может, поэтому Outcast и был бойкотирован обществом друзей желтой газетенки “Пиксель Хантинг”, объявившим шедевр унылой аркадой со стрельбой?

Но, конечно же, не в героях счастье. Хорошо прорисованных героев желающие могут поискать в эстетской The Longest Journey. Можно даже сказать, что в Outcast’е было хорошо прорисовано все, кроме персонажей, согласны? А вот авторы игры с этим не возражают: в продолжении они намереваются уделить максимум внимания уникальным запоминающимся черточкам героев, манере их поведения и деталям одежды. А если какой персонаж по случайности и осядет на донышке гиперкратковременной памяти читателя нашего уважаемого издания, то пусть же станет он теплым путеводным маячком в суровом мире акробатики и умеренной стрельбы. Фрэнк Сойер, к слову, панически опасающийся обвинения в дискриминации и на данный момент лихорадочно работающий над новыми женскими характерами в помощь Марион (по его меткому выражению, их будет “куча”), с этим, безусловно, согласится. А над самой историей полный рабочий день корпели аж три (3) человека, и, по их же словам, к событиям первой части она не имеет никакого отношения.

ТИХАЯ СМЕРТЬ ВОКСЕЛЯ

Это была легкая часть. А теперь трудная: куда более значительная составляющая Outcast испарится бесследно, и хочется верить, что причиной этому стали трехмерные ускорители последнего поколения (которые Outcast, конечно же, будет вовсю поддерживать), а не PSX 2. Да-да, речь о вокселях. Их не будет. Совсем. Как станет выглядеть лишенная вокселей Адельфа, пока неясно (первые скриншоты будут доставлены нам курьерской почтой не раньше, чем через три месяца). Рискнем предположить, что там будет куда меньше холмов. Впрочем, создатели с негодованием отрицают, что Outcast 2 будет собран из “обычных” полигонов. Да и не могут люди, когда-то сотворившие ТАКОЕ небо, удовлетворить свои эстетические потребности полигонами. Тем более “обычными”. Но, как говорят авторы, в борьбе за комплексные и реалистичные задники есть и другие средства, помимо вокселей. Новый движок именуется Himalaya, и красота Адельфы стоит огромного числа полигонов. От 15 до 30 тысяч на кадр — такова, по Appeal, цена вокселей (кстати, мотивируя причины отказа, там дружно стонут не о том, что воксели устарели, а наоборот, что “они слишком современные”. Лет через сто, по мнению ветеранов “Амиги”, полигонов и вовсе не будет, останутся одни только воксели. Лучше уж держали бы такие идеалы при себе. Они, как говорится, какие-то слишком уж прогрессивные...). Это не считая тех четырех тысяч, что приходятся на каждого персонажа.

К сожалению, мерзкая консоль все же подставила нам ножку: из-за ограничений памяти PSX 2 всем придется распрощаться с Окрианой, огромным и роскошным городом с тысячей жителей, местным Римом, Вавилоном и Константинополем. Outcast 2, скорее, клонится к системе второго Fallout’а со множеством мелких городков. И старый добрый Game’s Artifical Intelligence with Agents (GAIA), благодаря которому все до единого противники в Outcast чувствовали себя так неуверенно, а все дружественные особи были еще более дружественными, — снова в бою.

И О МУЗЫКЕ

Согласитесь вам трудно представить Outcast без Ленни Мура и Московского симфонического оркестра. Во второй части, разумеется, планируется использовать весьма сходную звуковую дорожку — оркестровая аранжировка способна придать величие абсолютно любым событиям, не правда ли? Но в Appeal мечтают намертво привязать музыку к действию и откладывают по центу с тем, чтобы в один прекрасный день инвестировать накопленные средства в “крутую современную группу”, модерн которой ненавязчиво пришелся бы ко двору в боевых моментах.

Фраг СИБИРСКИЙ



ДОСЬЕ «ВШ»

Игра: Outcast 2
Разработчик: Appeal
Веб-сайт разработчика: www.appeal.be
Издатель: Не объявлен
(но, судя по всему, это Infogrames)
Дата выхода: Середина 2001 г.

PED XING

НЕПОДНЯТАЯ ЦЕЛИНА

Теплая резина под моим окном.

ДОСЬЕ «ВШ»

Игра: Carmageddon: The Death Race 2000 (альфа-тест-версия)
Разработчик/издатель: SCI
Веб-сайт разработчика: www.sci.co.uk
Дата выхода: Осень-зима 2000 г.
Системные требования:
Минимальные: Windows 95/98, Pentium 200, 64 Мбайта ОЗУ, 210 Мбайт на жестком диске, DirectX 7, 3D-акселератор.
Рекомендуемые: Pentium III, 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-акселератор (32 Мбайта+).

Как это ни печально, без двух слов-паразитов экшен-отдела мне сегодня никак не обойтись. И "кровища" и "давить" более чем исчерпывающе описывают процесс игры, под эпатирующим названием Carmageddon: The Death Race 2000. Само собой, просто наделить проект порядковой цифрой "3" авторы не могли. Неэстетично как-то. То ли дело "Смертельная гонка миллениума"! Звучит жутко нехорошо, на манер "Мышейрокеровсмарса". Укачивает. То, что доктор прописал.

УМРИ, СУРЕПКА

Когда речь идет о наказании новых педов, вытащить из Интернета файл в 130 мегабайт (а именно столько "весит" альфа-тест-версия The Death Race 2000) не проблема. Внутренний таймер игры навсегда застывает на отметке "4 минуты", зеленая кровь и кожа зомби меняются на, соответственно, правильные красный и белый цвета. Машины безжалостно "подламываются", ведь нельзя же всю жизнь кататься на футуристическом красном "орле" с нелепым петушиным гребнем на крыше. Вот Supressor — это я понимаю. Шесть серьезных дутых бочкообразных колес, сплюснутая морда и высокая корма БТРа. Упоение. Нечестно, конечно, зато как приятно галопировать с лязгом по округе и высоким дурным голосом вопить: "Подходите ближе, бандар-логи!!!".

Они подходят. Большой джип с кенгурятником и краном в багажнике, умеющий подозрительно быстро делать разворот на 180, хрупкая на вид колымага с деревянными колесами и (явно) паровым котлом, нелегальная инкарнация какого-то завалящего "фордамондео" с циркулярной пилой вместо переднего бампера, традиционный наркомафиозный "кадиллак" с открытым верхом... Все приползают умирать в наш укромный городок Hollowood, и мы с танкеткой радостно приветствуем добровольцев у входа. Знаете, в центральной Индии до сих пор сохранились города-кладбища, куда самостоятельно приходят заканчивать свою жизнь люди — совсем как тамошние слоны. Нынешний карма-городок для индусов построен посреди младшего брата аризонской пустыни из картонных декораций на подпорках, круговых асфальтовых дорожек и одиноких зданий-коробок. Полигон. Меж препятствий хромают, подпрыгивают и ползают обитатели этого крайне веселого местечка. Между прочим, убедительно анимированные — стоит лишь бросить взгляд на соревнования по одноногому упрыгиванию от несущегося на всех парах очередного агрессивного измельчителя педов.


Tom Meister: Doing nuthin. Еще бы он что-нибудь делал, будучи распоротым надвое!

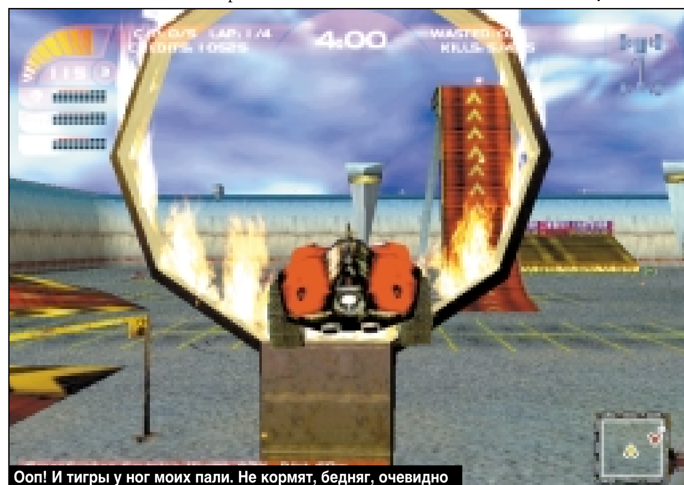
БОЛЬШИЕ РУИНЫ

Все свои многообразные таланты авторы новой "Кармы", кажется, решили вложить в создание максимально интерактивных ландшафтов. Сносу поддается почти все. Я радостно улыбаюсь, когда бэтээрчик с хрустом валит и подминает под себя крепкое дерево с узловатыми корнями. Столбы падают, как кегли в боулинге, даже огромная телевышка уступает натиску автомобилиста и смачно наворачивается на ближайший домик. Громкие женские крики, скрип железной конструкции, испуганные охранники за оградой. Время пришло, педестрианы! Зрите судный день, он прибыл к вам на четырех колесах — батарейки и спасательные жилеты в комплект не входят.

Есть у труженика баранки и любимое занятие — наведаться в забегаловку. Но по-своему, по-пролетарски. Когда тяжелая туша железного Supressor-носорога нежно проходит сквозь первое здоровое стекло классической макдачечной, время восхищенно замирает. Дальше — покадровка. Не задумывавшиеся до этого момента о своей безопасности педы все еще стоят на местах, определенных общественным этикетом: одни за прилавками, другие за столиками и в очереди к кассе. Витрины разом не выдерживают и истерично, в унисон, кончают жизнь самоубийством. Решительная вялая туша железного мастодонта нехотя входит в занос, подминая мощным бортом столы, стулья, прилавочки и все еще парализованных педестрианов. Чмок-чмок-чмок! Умилившись увиденным, время вновь возобновляет свой неспешный бег, пока Supressor, громко ворча, как медведь в своей берлоге, медленно выбирается наружу из варварски опустошенной закусочной. Полный кайф.

Марат КАЗЕЛЬ


Меня укусила акула. И я укусил акулу. Мы долго жевали друг друга


Ооп! И тигры у ног моих пали. Не кормят, бедняг, очевидно

SLOW CHILDREN

ДО ОСНОВАНЬЯ, А ЗАЧЕМ?

Я их давил, чего же боле?

Откровенно говоря, становится немного скучно. Разрушить картонный город до основанья, конечно, можно. Но где резон? К тому же данная версия "альфы" не позволяет сносить рекламные щиты, так мешающие водителю на дороге. Непорядок, коллеги. Среди прочих возмутительных вещей особенно раздражает невозможность поддеть и вытащить на берег обитающую в ближайшем водоеме большую белую акулу. Что за насмешка! Я потратил на это крайне интеллектуальное занятие минут десять, подъезжал и подплывал к рыбке со всех возможных сторон и с разнообразными бонусами в зубах. Бесполезно! Пришлось разрядиться на смешных лошадках, коровках и овечках в индейском лагере. Угу, есть и такой.

Но главной достопримечательностью этапа стал стадион автомобильных аттракционов, что-то вроде арены для тигров. Вас вежливо просят не смущаться и дать волю своей детской жизнерадостности: попрыгать с трамплина через автобусы, сделать мертвую петлю на специальном кольце (помните Stunt Car?), подбросить собственное железное тело повыше в воздух с целью подобрать побольше бонусов и даже прыгнуть через горящее кольцо. Ну ведь совсем детство, согласитесь.

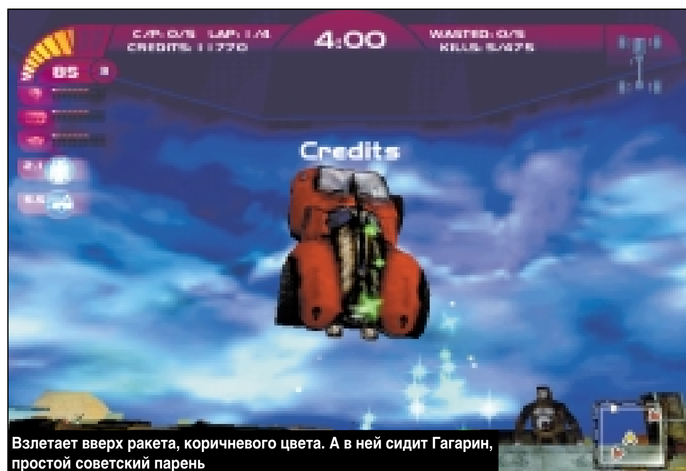
Неприятно удивляет гнусное поведение компьютерных соперников. Они усердно нарезают круги! Теперь, с новым бортовым компьютером, вы всегда знаете, что на уме у ближайшего к вам железного болванчика. Ну, полицейских можно было и не сканировать — они всегда "going to kick your arse" — в отличие от ваших инфантильных собратьев по заезду, которые постоянно "racing". Этих приходится останавливать и делать выговор. В оптимальном варианте они все быстро понимают и охотно разламываются пополам. По продольной оси! Смотрится исключительно психоделично, но глаз определенно радует. Обновленная система деформации кузовов вообще вызывает положительные эмоции. Стойки и ребра жесткости правильно "уходят" от изощреннейших ударов, капот мнется и сдвигается, крылья резво отлетают, колеса выдираются "с мясом" и бодро, независимо катаются по округе.

Мучает другое. Пусть изначально выигрышная идея "Кармы" не изменяется уже в третьей части серии — с Quake происходило то же самое. Но почему нет революционных шагов в епархии графического движка, дизайна? Сначала прыгать по крышам небоскребов (свят-свят!), а затем и через огненное кольцо — не так уж это и весело. Мы — крутые бесшабашные водилы. Джигиты акселератора. Нам хочется бурного джигитского веселья, неуемного, как Терек весной. А авторы по привычке продолжают рекламировать "9 ландшафтов, 50 трасс, 45 автомобилей и заточенные под сетевую игру арены". Конечно, мы им очень благодарны, но чем же все-таки отличается TDR2000 от Carma 2? Покамест разница не слишком ощутима. Думаю, релиз нас рассудит — тем более что в нем разработчики обещали наконец-то разрешить нам, скромным почитателям их гения, подстраивать, тюнинговать своих любимых железных коней. Вот это было бы здорово!

Таксист МАТЕРОВ



И за такое всего 75 кредитов? Да я ветеран Отечественной 1812 года!



Взлетает вверх ракета, коричневого цвета. А в ней сидит Гагарин, простой советский парень



ПОЛЕТ НАД ТЕКСТУРОЙ

Герой в кофейнике

Господин ПэЖэ традиционно млеет перед такими играми. Не упустите шанс, полюбопытствуйте: он ни разу не сказал слово “давить”!

Надо быть проще. Надо однажды понять, что главное — это не то, куда ты хочешь попасть, а то, как ты туда добираешься. В конце концов, мы все попадем в одно и то же место, максимум — в два (если нас не обманывает религия)...

Какая разница, насколько интересен в игре финальный мультик? Кому важно, зачем мы убиваем врагов и чего они от нас хотят? Главное — чтобы враг не хотел умирать, но все-таки падал охваченной пламенем кометой, успев напоследок завопить что-нибудь нецензурное.

Есть на свете такой жанр, проверенный временем и, несмотря на долгие годы застоя, потихоньку пробуждающийся от спячки. Я называю его “полет над текстурой”. Процесс, правда, идет непросто, с прямого пути мою любимую лета(те)льную аркаду постоянно сбивают. То ускорители, то примеры старших товарищей, нагло катающихся на своих “Феррари”. Но старушка “не сдаеца!”, и я верю, что лет эдак через несколько ее ждет вторая молодость, вплоть до полного впадения в детство.

Даже просто перечислять ласточек, ввиду многочисленности потерявших право именоваться первыми, было бы слишком долго, сегодня полно и ремейков, и оригинальных игр, причем вполне симпатичных, несмотря на всеобщее засилье 3D, не дающее развернуться самобытным талантам.

А вот живописать свеженькую игрушку, которая порадовала и заставила вспомнить былое, — это завсегда. Встречайте Flying Heroes!


Будем откровенны до конца, за такие модели в наши дни отрывают уже не голову, а нечто другое

ДЕШЕВО, НО ОЧЕНЬ СЕРДИТО

Как сделать игру за копейки и при этом не потерять аудиторию? Да запросто, вот вам рецепт успеха: исполнить ее в модном нынче жанре “дефматч с ботами”, а ботов, для пущей легкости изготовления, посадить внутрь простеньких летающих корабликов.

Сами судите: анимацию делать почти не обязательно, ну, крыльями птички или ящерки помашут иногда — и ладно. Сложные модели? Увольте! Самая сложная — это чайник (или это кофейник?), на котором перемещаются слегка подросшие маги. Но есть у меня подозрение, что чайник все-таки украли из учебника “3D-модели для имбецилов”. Уровни? Какие уровни? Сто на сто метров, чем меньше полигонов — тем лучше, а если движок слабенький (а он слабенький — денег на программистов явно не хватило), дальние части можно и не отображать, даже если это мешает играть. Искусственный интеллект? Не шутите так. Впрочем, AI, то есть Artifical Idiocy, там есть. Враги не обучены красиво перемещаться по уровню (так и тусуются кучкой), не могут и не хотят адекватно отслеживать подарки (что позволяет игроку хоть иногда вырываться с последнего места), зато вооружены до зубов, летают на сверхмощных кораблях и стреляют без промаха.

Что там еще? Оружие. Оружие делается из пары десятков полигонов левой рукой старушки-уборщицы. Я бы нарисовал явно зрелищнее, несмотря на трясущиеся (от возраста, разумеется) руки. По разнообразию оно просто восхищает: разные размеры, цвет и даже иногда форма снаряда, который вылетает! Тьфу на вас, моделлеры и художники!

Звук, этот звук... За что они его так? Где они нашли этих людей с этими голосами?.. И почему написали им такие тексты? Кому приятно, когда его гнусаво оскорбляют после каждого проигрыша? Наконец, сюжет. Сюжет... как бы это повежливее... в лучших традициях (то есть ничего своего, все честно слизано). Есть (и неважно, откуда и почему) четыре клана, у каждого свой тип летающих кораблей (птицы, ящерицы, бронированные дирижабли и магические предметы) и свои же типы оружия.

Чтобы случайно не обозлить сторонников политической корректности и не испугать казуалов, никто не умирает (разве что птицы и ящерицы, сгорающие адским пламенем, но они не в счет). Всадники выпрыгивают с парашютом и тут же возвращаются, вместо битв — соревнования, цель — заработать много денег. Ни капли КРОВИЩИ, ни кусочка МЯСА. Unreal Tournament для бедных, да и только.

ДОСЬЕ «ВШ»

Игра: Flying Heroes
Веб-сайт игры: www.flying-heroes.com/
Разработчики: Pterodon и Illusion Softworks (www.illusionsoftworks.com)
Издатель: Take 2 Interactive (www.take2games.com/)

Графика	4	Звук	3
Музыка	4	Сюжет	3
Управление	4	Сложность	жуткая

Интересность 4

Системные требования: Windows 95/98/2000, Pentium II 266 (рек. Pentium III), 64 Мбайта RAM, 4x CD-ROM, 3D-ускоритель.

Дополнительная информация: Минимальная установка занимает на винчестере всего пару мегабайт, работает под Windows 2000, уже есть первый патч.

С О В Е Т Ы

Flying Heroes: рекомендации мастодонта

Мир причудлив и странен. Тупые буржуИ пишут хинты, не потрудившись опробовать их на практике, и верят, что это поможет...

Советы вредные...

Вот, собственно, что советуют эти мерзавцы и почему это не работает:

“С самого начала игры бери взаймы деньги, раз дают, чтобы как можно быстрее проапгрейдить свое оружие. Начальные “пукалки” выкопают тебе могилу досрочно...” Неверно! Ибо, пардон, денег и так мало, а этот уродец берет невообразимые проценты. Так что лучше напрячься и прожить до следующего выигрыша. Как правило, взаймы дают не больше, чем выигрывается за два-три матча. А экономия в сумме накопится немалая. Ох уж эти американцы, как в жизни существуют в кредит, так и в игре пытаются... Это не работает, trust me, ребя.

“Сконцентрируйся на том, чтобы собрать как можно больше “ускорителей”. Враги в тебя не стреляют, если ты шустрый...” И это ложь! Стреляют, убивают, все как по нотам. Другой вопрос, что “ускорители” действительно жизненно важны. Причем не только те, что разбросаны по уровню, но и те, которым можно научиться (пожалуй, самый лучший способ потратить ману — это именно они, родимые). Главное — собрать патроны, а это можно успеть сделать только на максимальной скорости.

“Circle-strafing работает и в 3D...” Что тут можно сказать... Не работает! Не работает ни на ящерицах, ни на магических предметах. Скорость стрейфа попросту мизерная по сравнению со скоростью полета, и попытка делать circle-strafe приводит к быстрой и мучительной смерти.

“Угол твоей атаки ограничен; подбирайся к врагам сквозь дырки в полу и потолке...” Вообще чушь какая-то. Какое тут “подбирайся”! Время кончится, и придет финиш. Ключ — в тактике, памятной еще со времен Terminal Velocity: издалека точно прицеливаешься, берешь упреждение, стреляешь — и срочно отваливаешь в сторону, ибо в ответ уже летит смертельная очередь.

“Враги на дирижаблях — замечательные мишени. Пользуйся их огромными размерами и малой скоростью...” Mamma mia, если и бывают более глупые советы, то я их пока не видел! Да, если ты только что взял Fire Boost, и у тебя полно мощного оружия, к ним можно подлететь и сбить, это легко и удобно. Да только вот часто ли это бывает? А без крутой пушки или без Fire Boost лучше и не пробовать, брони у них выше крыши, и свое оружие весьма и весьма неплохое, да еще и стреляет во все стороны. Лучше уж птичек-ящерок пострелять на досуге, пока не соберешь боеприпасов и boost'ов.

Кстати, мелкое, но приятное разнообразие в духе того же UT, миссии: можно и в TAG поиграть, и подарки пособирать, и пушки отстрелить, и врага вынести только определенным оружием. Только... в какой-то момент ловишь себя на том, что давненько не был первым. А все почему?

А все потому, что количество врагов от миссии к миссии все растет, растет... В том клубке, который образуется в излюбленной ими точке уровня, смерть приключается каждые пять секунд, и верховодит этим делом один и тот же мерзавец, самый толстый враг, стремительно набирающий очки. Отчего так? Похоже, этому гаду оружие достается "на халяву", а мне приходится болтаться по всему уровню, чтобы раздобыть коробочку патронов. Более того, если мы вспомним, что на апгрейд надо копить, отказывая себе во всем (смотрите по соседству советы), то выяснится, что эта коробочка приносит пользы куда меньше, чем могла бы (заряжаются только те виды оружия, что есть), а потому летать за коробками надо долго... А враги все убивают, убивают, убивают друг друга, уходя вперед по фрагам...

С О В Е Т Ы

...и полезные

А теперь несколько действительно полезных советов, от человека, который в это играл, и не убоялся сверхсложности. От меня.

Не покупайте все оружие. Купите одну, если совсем трудно — две пушки. И играйте только с ними. Дело в том, что апгрейд увеличивает силу оружия во много РАЗ, а не процентов. И без хотя бы одной пушки с апгрейдом даже вторую лигу не пройти. Убьют. Соответственно, деньги — копить! Тщательно. И покупать апгрейды.

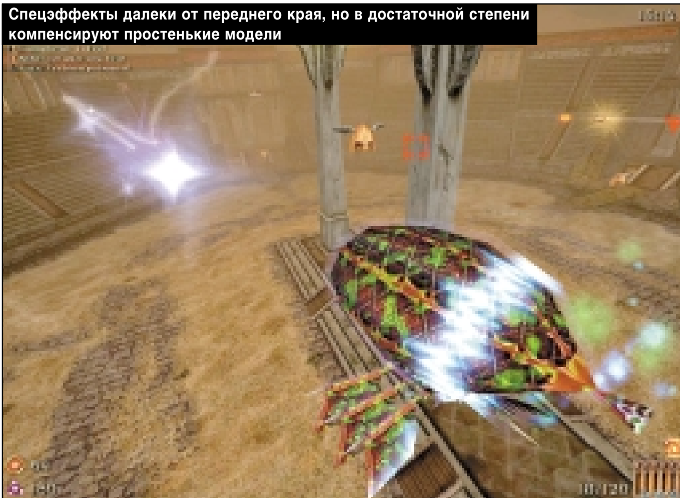
Среди разных пушек лучше выбрать не "пулеметы", а "шотганы". Поливать врага толстой струей мелких пулек, тщательно удерживая его на мушке, времени не будет, особенно если удалось взять Fire Boost или что-нибудь еще. Точный выстрел из любимой бабахалки (скажем, у мага это Ice Cannon в альтернативном режиме стрельбы) — и враг падает, как бы крут он ни был. А если враг слаб — можно и в обычном режиме, пушка и так мощна.

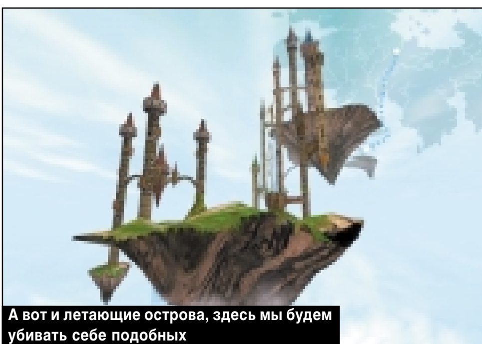
Постепенно можно покупать и другое оружие, чтобы снаряды не кончались так быстро, но за всеми гнаться все равно не надо, враги-то крепчают, а апгрейдить все пушки не получится по деньгам, так что надо сосредоточиться лишь на тех, которые реально могут убивать. В промежутках апгрейдить или заменять своего скакуна.

Не находиться долго там, где идет бой. Зачем дарить фраги? Набрал оружия, щита, Fire Boost'a, прилетел, навел порядок, улетел за следующей порцией. Только так.

Плюнуть на невидимость, кроме спецзаданий по отстрелу больших ракетниц. Все равно тебя видят, а если еще и "ускоритель" взять — по следу найдут. Лучше уж честный бой и легкая смерть.

Господин ПЭЖЭ


Спецэффекты далеки от переднего края, но в достаточной степени компенсируют простенькие модели


А вот и летающие острова, здесь мы будем убивать себе подобных

И, что самое обидное, чем дальше — тем хуже баланс. Первая лига еще вполне честна, а уже во второй приходится биться с врагом сильнее тебя раз в пять-десять, а потом и двадцать, и так далее. Зачем это сделано — мне не понять. Думаю, и сами разработчики этот вопрос пока для себя не решили.

Зато решили, как заставить игрока играть долго. Сначала дают только Lizard Riders или Magion, а чтобы попасть в Hammercraft или Sky Knights, придется победить, играя за оба первых клана. Вот ведь, а?.. Игра за разные кланы почти не отличается, и уже ко второму клану начинает надоедать. Вы пробовали пройти Unreal Tournament четыре раза подряд?..

О ЧЕМ ЭТО Я?

Да, чуть не забыл. Я ведь того... хвалить собирался. Вон, и циферку интересности какую поставил... Кажется, не очень хорошо получилось, а? Сейчас попробую еще раз, тщательнее.

В те далекие времена, когда игры оценивали не по количеству полигонов, было нормой засиживаться у компьютера ночами, не есть, не пить, забывать сходить в туалет, если игра что называется цепляла. Эта зацепила меня на пару ночей, и до сих пор, несмотря на другие дела и заботы, обязательно выкраиваю для нее часок-другой.

И почему только так получается, что хорошую игру так и хочется поругать, ткнуть пальцем в гнойные язвы на манящих округлостях в надежде их проткнуть и помочь любимому существу быстрее выздороветь? Поймите меня правильно: игра неплоха и в одиночку, как неплох, скажем, Quake 3: Arena. Но такой способ развлекаться напоминает беднягу с забинтованной рукой из неприличного анекдота, и не для того все создавалось.

Главной задачей игры был мультиплейер, и он есть, он свеж, интересен и доставляет массу удовольствия, за что разработчикам земной поклон и спасибо огромное. Причем сеть должна быть локальная, чтобы вокруг стоял писк, визг и кудахтанье, когда ты всаживаешь сосульку в понятно какое отверстие несчастной птичке, на которой восседает твой лучший друг. Да и нет нормальной Интернет-игры, только через Heat.net, а это значит, что россияне отдыхают. Отдыхают только на локальных сетках.

Управление, несмотря на видимую сложность, на самом деле очень легко осваивается, и это здорово. Вообще, признак таланта — это когда не нужно напрягаться, чтобы начать играть, но еще долго придется осваивать тонкости маневрирования и стратегии. И здесь этот талант отчетливо виден.

Опять же, есть все стандартные вариации на тему сетевой игры (TAG, CTF, Domination), что, несомненно, продлевает игре жизнь раз этак в несколько. Как только все освоятся с дефматчем в трех измерениях и в свободном полете, можно и на команды разделиться...

А на будущее, чтобы мы не теряли интереса, Pterodon обещает примерно раз в месяц радовать нас новыми уровнями. Что еще нужно простому игроку, жаждущему хлеба и зрелищ?..

SEND TO ERIK

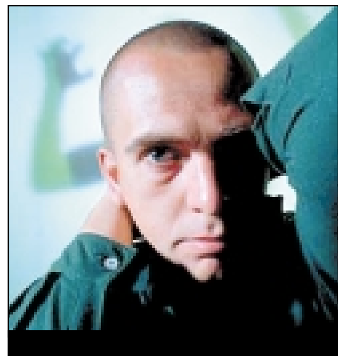
А напоследок давайте-ка я, с позиций пущей честности и внимания к нуждам среднего читателя, расскажу вам о том, чего сам никогда не видел. О засилье багов во Flying Heroes. Дело в том, что обзоры, каковыми полнятся просторы Интернета, четко делятся на две группы. Первая уверенно говорит: "Все, ребята, это sleeper hit, я его буду к концу года на первое место продвигать, здесь опупенная графика, обалденные модели, очуменные уровни и офигенный геймплей". А вторая щедро дает игре процентов двадцать от максимальной оценки и пишет примерно так: "Очередной провал на дне Марианской впадины, бездарная графика, убогие модели, омерзительные уровни и отвратительный геймплей".

Мотивировать свои взгляды обе стороны обычно не желают, так что позвольте отметить пару интересных совпадений. Во-первых, у тех, кто ругает, игра почему-то никак не хочет быстро работать на их крутом "железе" (и сразу же около слова "геймплей" появляются пачки эпитетов "однообразный", "скучный" и т.п.). А во-вторых, у них же игра постоянно выпадает с разнообразными ошибками, причем самая забавная выглядит, как хитрое окошко с кучей информации и кнопкой "Send to Erik", тонко намекающей, что кто-то из разработчиков забыл убрать из финальной версии отладочный код, призванный ловить ошибки и отсылать их ему.

На самом деле игра, несмотря на многочисленные недостатки, хороша, весела и прельстива. Но, видимо, у маленькой чешской фирмочки Pterodon просто не оказалось под рукой достаточного количества "железок", чтобы отловить все потенциальные проблемы заранее. И бедняга Эрик загнулся бы под грузом писем, присланных пользователями, у которых одна из "не оказавшихся" конфигураций "железа", да только работает эта кнопка исключительно в локальной сети Pterodon, как утверждают разработчики на официальном форуме игры...

Мне повезло, и потому я смело ставлю неплохие оценки, надеясь, что и вам, дорчитатели, тоже повезет.

Господин ПЭЖЭ


Михаил Новиков

Питер Гэбриэл (Peter Gabriel). Выдающийся музыкант? Легенда рока? Как бы не так! Просто самый любимый музыкант Господина ПэЖэ, творчество которого и сделало старика тем, что (кто?) он есть. Всем слушать два часа. Кстати, кстати... во Flying Heroes наш мастодонт летал под Secret World Live (Real World, 1994). Вот теперь точно: всем слушать и летать два часа!

ИНОСТРАННАЯ ЛИТЕРАТУРА


Непросто установить закономерность между клочьями чужой атмосферы из разбитого аквариума, рыжим дымом и заветным энергетическим комочком, робко приоткрывшим броню. Но она есть, лучше уж поверьте, если не хотите остаться здесь навсегда

ПОСМОТРИ НА АРЛЕКИНОВ

Только сегодня — В "Вестнике шотгана" — Скандальный роман — Легший в основу — Скандальной игры — Самая авторская версия — Комментарии специалистов

Привет, Земля! Я большой Швэнг-Швэнг, чудовище в красных очках, и я с вами в это утро, как и каждое утро до того. С понедельника по воскресенье, семь дней в неделю, триста шестьдесят пять дней в году. Пробки на дорогах? Их нет. Погода? Кому какое дело. Новости? Я все еще жив. А как насчет тебя, Земля?

ГЛАВА ПЕРВАЯ

Злодеев можно победить, но они не умирают, — таков закон. Так обстоит дело в комиксах, а раз уж мы принадлежим к этому маленькому рисованному универсуму, десятицентовой вселенной, то не стоит пытаться обмануть друг друга. Расходовать злодеев экономически нецелесообразно. Так считают наверху. Впрочем, если хотите знать мое мнение... а, к аду, ведь я еще жив, не так ли? Мы все еще живы, и я слышал голос, объявляющий наш выход. Судебно-военный, отчетливый, как голос крупье, выкрикивающий номера судьбы, почти как в старом сериале о человеке-ракете. Нет, именно такой — голос за страницами с героями, монстрами, ружьями, взрывами и радиоактивностью (да будет вечен светлый разум, расцветивший многоэтажными картинами стену ожидания!). Очень просто нарисовать радиоактивность зеленым цветом. Мы — злая сила из космоса, и голубой шарик лежит перед нами.

...И другие действующие лица. Они не так велики, как чудовища (всех оттенков зеленого, раскалывающие земную твердь, выталкивающие себя из водной бездны, лезущие из атомных реакторов в карикатурной пародии на рождение), но монстры приходят и уходят, а герои остаются, restent pour toujours под вечными знаками серий, под знаками незаконнорожденных, да будет мне позволен этот зловещий уклон. Может быть, такое деление и примитивно в чем-то — ведь даже наши страницы не красят в два цвета. Но заметьте, я не отношу себя к монстрам, и мой народ — не стадо чудовищ. Мы любим развлечься и отдохнуть, у нас свой распорядок дня, этого у нас не отнять. Смотрите на нас, мы — арлекины. Мы резвимся и играем, мы par notre nature склонны к беззлобной насмешке, танцуем, подпрыгивая врастяжку, шевелим оперением — широколистными гребнями всех расцветок. Мы — арлекины.

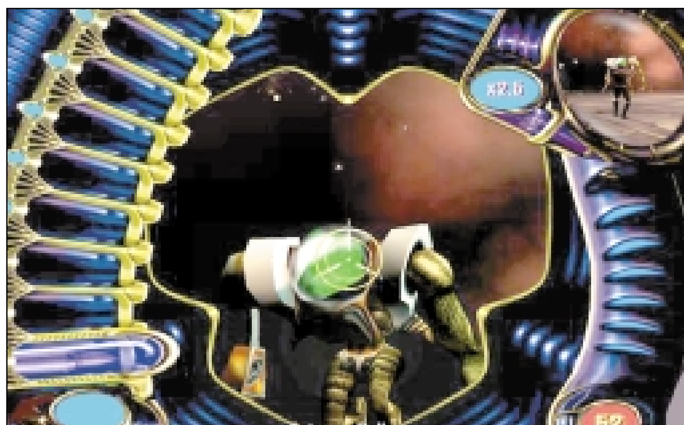
От прежних хозяев нам остались скафандры и строгое серебро, новые дали нам зеленые доспехи, оружие на положении рук и аквариумы на правах шлемов. Убогие стручки в вязаных шапочках шумно exhalent les vents и галдят по радио мерзкими голосами — это верх их иронии. Арлекины болтают, протирая тряпицей иллюминаторы орбитальной станции с наружной стороны, соприкасаются ротовыми полостями, ехидно имитируя поцелуй (верх их личной жизни — почкование), осаждают телефонную будку посреди имперского дворца. А мы заседаем в партере, одобряя гладиаторский спектакль; рукоплещем, поднимаясь на застекленной платформе; в жизнерадостном сальто перелетаем с места на место в поисках неведомой, не существующей со стороны точки. Мы живем, хотя эта жизнь (жизнь арлекинов) не очень-то и прекрасна.

ГЛАВА ВТОРАЯ

А еще мы умираем. Умираем, лопнув зелеными брызгами, провернувшись волчком, разбитые взрывом. Наши старшие братья — огромные, свирепые — умирают неуклюже. Меньшие — неопрятные, крикливые — комично. А сами мы — изящные, отточенные — как должно. Мы не стремимся попасть, мы машем руками стрелкам. Зеленый дымок чужой атмосферы в аквариумных шлемах — они разлетаются с хрустом. Сначала нас сшибают с ног, а затем, не спеша прицелившись, добивают на земле.

Снайпер видит наши лица очень близко. И красные глаза. Он видит и свои пули, двойной ободок на торце вращающегося снаряда. Дрессированные пули, они могут выделывать странные вещи. Отскакивать от потолка со звоном и поражать мишени за стеклом. Искать цели в черной пустоте. Ластиться к земле, как снаряды мортиры. У стрелка есть мишени — пульсирующие, жадные комочки энергии. У него есть другая жизнь, за снайперской маской с гулким, свистящим дыханием (ах, эти детали!), но та жизнь — полеты, прыжки, парашюты, гранаты — намертво привязана к этой. Он убивает арлекинов, но охотится за мишенями, мишени составляют смысл его существования. О, эти комочки умеют прятаться. Они научены, как себя вести, они таятся под броней, мягко перекатываются, игриво подпрыгивают, резиновыми мячиками скачут по стенам, исчезают, дразня, и возникают вновь. В охотничий сезон стрелок выслеживает их, он дышит ими.

В смерти издалека — хруст аквариума — есть некоторая утонченность. Тело казненного падает чисто, выпуская зеленый дым. Другое дело пес. Много рук и много пистолетов, он возводит стреляющий хаос, кружит, как багровый смерч разрушения, вздымая вместо пыли звенящие гильзы и опустошенное оружие. Он идет напролом, трехслойные стены насквозь. У него тоже есть жизнь помимо стрельбы, и она — в реактивной высоте. Еще есть доктор, светило науки: когда тебя уста-

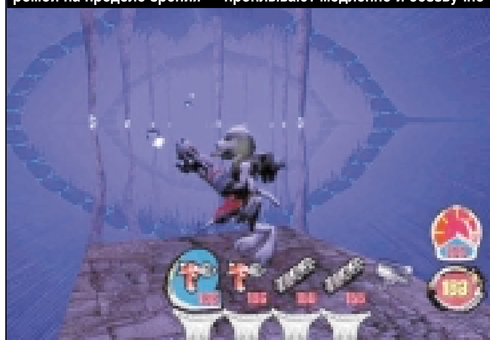

Момент упоения, теплая точка жизни на чувствительных усиках прицела. Тонкий звук разбившегося стекла и предсмертный хрип вослед за движением пули


Мистер Хайд, злая, темная половина безобидного профессора Хоукинса, вызванная избыточным употреблением плутония (внутрь). Халат и ботинки становятся слишком тесны, как и все остальное. Хайду тесно, Хайд жаждет крови

новкой из сушилки для рук и унитазных труб задувают в пасть к хищному растению, питающемуся раствором цезия, трудно думать о геройской смерти. Это просто-напросто унизительно. Атомная машинка для поджаривания хлебных тостов губит хрупких и некрасивых летающих роботов. Упившись плутония, sommite de la science, передвижная ученая степень, разрывает арлекинов на части когтями и взлетает вверх, как пружина, — мелькают ребристые подошвы ботинок с высоким рантом. Вот так мы и живем.

ГЛАВА ТРЕТЬЯ

Где мы бываем? О, в разных местах. Последний передвижной город (они были фантастически красивы, этот хрусталь, эти пузыри, этот свет и колонны голубых ромбов, уходящие вверх) — лишь след былого. И бледная копия старого главного, вальяжно музицировавшего на рояле в свете прожекторов, на скользящей, ладно подогнанной, бронированными щупальцами укрытой машине. Орбитальная станция, похожая (понимайте, как хотите) на укороченную сороконожку. Наши меньшие братья горят и сбрасываются из вентиляции. Светило науки проводит в кишках вентиляции жизнь, латая трубы скотчем, цепко передвигается над бездной по приставной лестнице, перебрасывая ее с балки на балку. Жестоко заставлять прыгать существо, не умеющее отрываться от земли с той балетной грацией стрелка, непринужденно, без инерции сменяющего линию наклона в высшей стадии полета. Светоч знания открывает шлюзы, мглистой волной разгерметизации вышибая в неприкосновенный вакуум контейнеры с верхней палубы и старших наших братьев, тяжко ступает, привинтив к ботинкам подковы магнитов, прикрыв лысину аквариумом (перламутровая рыбка так трогательно и нежно плыла в хладных трубах!), по наружной стороне, по борту со стальными буквами, лязгающими под ногами. Кометы раздирают обшивку, феерически фонтанируя многофазным фейерверком фантасмагории.


Потрясающе долгий полет над электрическим каньоном. Красные огоньки на антеннах — их так много, что кажутся черной бахромой на пределе зрения — проплывают медленно и беззвучно

Да, есть еще мелочишка — флибустьер между метеорами, сороконожка в фиолетовой зоне выхода с горизонта, но это все, что могут дать нам космос и слова, насаженные на пикадорскую "эф". Другие сны от звезд закрыты, и остается дом — наш дом, пепельная сфера, туман с грозовыми очертаниями, угловатые контуры беды. Там, сияя огненными кольцами, крушит легкие мостки между черными домами патрульная канонерка, а истребители с загнутыми вниз, как у самцов жука-короеда, вертикально расположенными рогами грозно воют во мгле. Там пес начинает летать, величаво-замедленно на реактивном ранце, утомительно высоко — так высоко, что скорость начинает рассчитываться лишь в приближении; так высоко, что мир сужается до танцующей стрелки манометра бака с горючим. Стены шахты расчерчены прямоугольниками, и антенна — единственная точка опоры — где-то внизу так далека и так вопиюще одинока. Пес не парит на воздушных потоках, бесстрашно и неуязвимо, как это делает стрелок над бездной, в его полете нет легкости света, скользящего по червеобразным стропам кольчатого парашюта, — только хладнокровный расчет.

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ

Кроме дома осталось немногое. Mon ami, мегаломозг с полушариями напоказ, в безумной прихоти преобразовал сороконожку в минное поле и завел с докторской степенью дьявольскую игру. Выключатели трусливо попрятались, и жадный взгляд желает одного — не упустить скользко змеящийся меж своих собратьев, кольцами изоляции схваченный провод от правильного разъема на столбике-индикаторе. Волнующее упражнение. Умер старый друг жутко — с пробитым хорошо прожаренным тостом полушарием, слизью устряпав стену. Великий мозг, насаженный на иглу, вовсе не забавен. Пожиратель Собак, манипуляторами увешанный сторонник честной игры, завелся со злобной собакой и оказался разорван на части перекрестным огнем четырех безжалостных лап. Расстрелян изнутри император в недрах дворца, великая лягва с волнистыми изгибами в кругляшах гипнотических очков (как крутилось, как вертелось время и пространство!), поочередно на части разлетелись сердце с желудочками, легкие, аорта, мозг и глаза. Он крикнул: "Все темнеет!" и принял смерть. Я сам был изничтожен трижды — один раз в инвалидном кресле. Посмотри на арлекинов. Разве они смешны?

Не желаете мне позвонить? Мой номер 1-800-У-Г-Р-О-З-А. Ух, панель занялась, как рождественская елка! Как жаль, что наше время вышло на сегодня. Я оставляю вас с одной из моих любимых записей. Знаю, вас тошнит от того, что я постоянно ставлю только классическую музыку, но, честно говоря, мне плевать. Мне нравится классическая музыка. А сейчас это все, что имеет значение.

ШВЭНГ-ШВЭНГ
(Перевод Фрага Сибирского)

ДОСЬЕ «ВШ»

Игра: MDK 2
Разработчики: BioWare Corp. (www.bioware.com) и Black Isle Studios (www.blackisle.com)
Издатель: Interplay (www.interplay.com)

Графика	4,5	Звук	4,5
Музыка	5	Сюжет	4
Управление	4,5	Сложность	высокая
Интересность	4		

Суть: Никто кроме создателей Messiah не умеет делать экшены в аркадном стиле. Но все они очень стараются...

Системные требования: Windows 95/98, Pentium II, 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128+), 3D-акселератор (желательно 2-3 поколений), совместимый с OpenGL.
Дополнительная информация: Для полноценной игры рекомендуется что-нибудь вроде GeForce (редакция газеты "За разумъ", вторая зала справа, спросить Андрея Георговича). 230 Мбайт на жестком диске.



Устройство для разрушения планеты в целом и одной канадской компании в частности, готовое к действию. Прямой взлет к кошмарным приспособлениям для изведения д-ра Шванга



Туманные улицы трущоб — унылый лабиринт, бездарный и примитивный. Прямая стрельба в духе вестерна изводит психику во время блужданий по закоулкам

КОММЕНТАРИЙ 1

"Арлекины. Исповедь Швэнга". Таково точное название, под которым впервые было опубликовано странное произведение, найденное на последней странице безымянной книги комиксов. Автор его, "Швэнг-Швэнг", давно уже умер.

Псевдоним автора, сквозь который, согласитесь, будто блистают красные стекла его очков, — его собственное измышление, лишь рифмующееся с настоящими именем и фамилией д-ра Шванга-Шванга, поэта, бойца, воспитателя. В угоду старомодным читателям, интересующимся дальнейшей судьбой "живых образцов" за горизонтом "правдивой повести", могу привести следующие указания: Курт "Стрелок" Хектик, так и не смог избавиться от своего костюма и сейчас проживает в ожидании третьего нашествия, которое неминуемо состоится. Макс, выведенный в записках Швэнга под именем "пса", занял кресло императора взамен почившего Лягвы-IV (1996—2000) и в следующем году собирается лететь на мирные переговоры. "Доктор" (на самом деле профессор) Флюк Реджинальд Хоукинс едва не основал новую религию.

Как художественное произведение "Арлекины" далеко выходят за рамки беспристрастного отчета; это, вкупе с искренним, хоть и туманным авторским стилем, придает роману как практическую, так и художественную ценность, но гораздо более важным мы должны признать его нравственное воздействие на серьезного читателя, ибо этот анализ единичного случая содержит в себе и общую мораль.

Ф.М.СИБИРСКИЙ,
кандидат психологических наук
(Иркутск, 8 июня 2000 года)

КОММЕНТАРИЙ 2

Позиция автора отчета (известного как "роман"), его субъективный взгляд и нравственные убеждения не позволяют считать "Арлекинов" достаточно убедительной хроникой, и сразу после выхода в свет этих записок покойный д-р Шванг подвергся уничтожительному шквальному огню не только критиков (туманный стиль д-ра Шванга не переменился к лучшему со времен его знаменитых лекций о вождении мотоциклов и ухода за ними), но и историков.

Так, автор полностью игнорирует отрицательные стороны Большой Войны, не только идеализирует события, но и, пропуская через свой светофильтр, в известной степени романтизирует и драматизирует происходящее. Оберегая юношеские умы, мы взяли на себя смелость выставить итоговые рейтинги независимо от текста авторского отчета. История Большой Войны длинна и скучна; она характерна прежде всего непорядочно примитивными уровнями космического корабля Джима Дэнди (что именуется почему-то автором "орбитальной станцией" и "сороконожкой"), которые новобранцев заставляли посещать по десять раз; примитивно-солдафонским юмором, тем самым, что в одних изданиях называют <censored>, а в других "сортирным"; неоправданно гадко замаскированной трещиной на пятом уровне; бездарным, в общем-то, использованным в уличных и лабиринтных сценах многообещающим движком Omen и безызвинительно идиотскими принципами профессора Хоукинса, правая рука которого не знает, что делает левая. Общая перевешивающая масса идей и поистине дьявольская изобретательность (те "энергетические комочки", с таким жаром описанные автором, есть не что иное, как ключи, активируемые снайперской стрельбой, и запрятаны они с невероятным хитроумием и смелостью), заставляющие искать решение куда дольше, нежели воплощать его в жизнь, позволили устроителям мероприятия выйти сухими из воды при вопиющем незнании основополагающих аркадных принципов, но в то же время и не дали им возможности быть поднятыми на щит. Тем не менее, следует отметить, что все выдающиеся события, описанные автором, происходили в действительности, а общее впечатление от них передано, в целом, верно.

Н.С.ЗЛОБНЫЙ, археолог–кинокритик
(Заир, Календула, 1039)

КОММЕНТАРИЙ 3

Доктор Шванг прожил удивительную и интересную жизнь, как и многие из его собратьев. Он подкрадывался сзади к людям и собакам, сбивал их с ног щелчками пальцев, устраивал хитроумные ловушки и общался по радио с чужими цивилизациями, проявляя незаурядный блеск ума. Как и у большинства его собратьев, участь эрудита была довольно-таки печальной. С рукой, пробитой пулей снайпера, изрешеченный молниями от установки с гигантскими рубильниками, потерпевший крушение канонерки в обители исконной цивилизации, проткнутый сверлами, резаный циркулярными пилами, он погиб при взрыве инвалидного кресла на боевом посту, в генеральном сражении за установку планетарного разрушения, нацеленную прямиком на здание канадской корпорации, на крыше которой сидел голый человек и махал нам рукой.

С.Т.РАЙДЕР, биограф

КОММЕНТАРИЙ 4

Авторский текст, содержащий большое число исторических аллюзий и неудобопонятных ассоциаций, без сомнения, нуждается в более подробном комментарии, нежели мы можем дать в этой публикации.

Так, к примеру, "стена ожидания" Шванга-Швэнга есть не что иное, как принятая в некоторых культурах религиозная "заставка загрузки", loading screen, а истоки традиционного украшения ее комиксами так и остаются невыясненными. Четко выраженное деление на трех персонажей заставляет предположить наличие трех стилей борьбы в обществе того времени, со взаимопосещаемыми мирами (так, упоминая "сороконожку" (наст. имя Джим Дэнди, или, по мнению некоторых исследователей, Данди), автор, по всей видимости, подразумевает визит "пса" в разрушенные 17 апреля, в шесть часов пополудни, большим метеоритным дождем владения "доктора" (наст. имя Флюк, Реджинальд, или Отто, Хоукинс), а упоминая "телефонную будку" во дворе "имперского дворца", Шванг намекает на широко известный современникам прецедент с т.н. "будкой во дворце", или "роялем в кустах", которым однажды воспользовался Хоукинс для короткого перелета из нижнего города на летающий остров с дворцом императора Лягвы-IV. Наконец, описания исторических сражений с "боссами" инопланетных захватчиков, данные автором, расходятся с описаниями очевидцев. Так, В.Мозг ("мегаломозг"), хоть и был насмерть пробит жареным тостом, потерпел поражение от когтистых лап м-ра Хайда, в которого превращался "упившийся" раствора плутония Хоукинс. Описания же многократных поединков самого Шванга, которые скромность не позволила ему привести, можно найти в многотомном труде С.Райдера "Жизнь и дар доктора Шванга".

Перечень иностранных терминов:
Навсегда остаются; по натуре своей; пускают газы (глава первая). Светило науки (глава вторая). Мой друг (глава четвертая).

Д.ГУЛЬЖО,
искусствовед, по просьбе редакции "ВШ"

РОДНОЕ

УГАР

Порция чистого адреналина для тех, кто на стуле.

Еще школьником я открыл для себя простую и печальную истину. В любой отдельно взятой области человеческий деятельности есть люди круче меня. Я не достигну вершин человеческого духа, не стану олимпийским чемпионом, не изобрету вечный двигатель и не напишу “Страх и отвращение в Лас-Вегасе”. Несколько лет ушло на примирение с этим прискорбным фактом, а потом я открыл еще одну истину.

Чтобы сохранить видимость лица, с людьми никогда не следует говорить о том, в чем они действительно хорошо разбираются. И я стал беседовать с программистами о дзен-буддизме, с дзен-буддистами о веб-дизайне, с фанатами компьютерных игр о горных велосипедах, с байкерами о Вл.Сорокине, с девушками о журналистике, с журналистами об орфографии. Результат не заставил себя долго ждать — не прошло и трех лет, как ББ доверил мне, редактору отдела стратегических игр популярного теософского ежемесячника, написать рецензию на Motocross Madness 2.



Полеты во сне и наяву. Motocross Madness 2 изобилует гениальными кадрами, главное — вовремя остановить мгновение

ПОЧЕМУ ОН ЭТО СДЕЛАЛ

Потому что родное. Мурашки по позвоночнику под музыку неизвестной группы “Инкубус”. Мотокросс... это как папа и мама, вместе взятые. Это высшая лига, в которую не попасть по состоянию здоровья и недостаточному диаметру кишечника. Самый травмоопасный спорт на Земле, не считая ямайского бобслея. Ребята, если не лежат в гипсе, вылетают на трамплинах по сотне метров, выделывая в воздухе нереальные трюки. Они с легкостью рубятся с таких утесов, что тебе становится дурно. А потом на эти же утесы заезжают, и тогда ты просто идешь в парк и гуляешь с бабушками.

Все эти забавы с горным велосипедом, все эти вилочки, тормозочки, бревнышки, горочки — блошиный цирк, спорт для карликов. Вечная и недостижимая мечта, подчеркиваемая отсутствием двигателя внутреннего сгорания, — чтоб было все, “как у взрослых”. “Марзоччи” с открытой масляной ванной, гидравлические дисковые тормоза, задняя подвеска на 8 дюймов, широкие обода и толстая резина, пафосные пластиковые крылья “THE”, и вот у тебя уже “настоящий” мотоцикл, только не забывай крутить педали. Перчатки AXO, защита Dainese, штаны Fox, из которых так смешно торчат ноги, потому что они рассчитаны на мотоботы, но никак не на кеды. Десять минут тащить эту махину вверх и десять секунд ломиться вниз. Десять секунд чистого существования, ради которых все. За что я люблю Motocross Madness? Стефан Ронкада (Stephane Roncada), содизайнер и победитель каких-то там европейских мотокроссовых соревнований в классе 125 кубов, на вопрос, “помогает ли вам игра в тренировке?”, ответил: “Не помогает. Но каждый раз, когда я запускаю MCM2, я хочу выйти из дома и сесть на байк”. Вот за что я люблю Motocross Madness. Это самая байкерская игра в мире.

КАК НАДО ИГРАТЬ

Два года назад Motocross Madness произвел настоящий фурор. Дебют Microsoft и Rainbow Studios на поприще мотогонок удивительным образом удался. Я не следил специально за развитием темы, но то, что попадалось под руку, было до судорог скучно. Что-то невыносимо аркадно-приставочное по закольцованным трассам с железобетонными стенами по краям дороги. Шаг влево, шаг вправо — смерть под колесами друзей. Такое впечатление, что существует некий стандартный движок, который многочисленные авторы используют при изготовлении аркадных симуляторов всего подряд — сноуборда, водных лыж, мотоциклов, погонщиков оленей...



Далеко не все «интерактивные элементы» безобидны. Как насчет локомотива, несущегося на полной скорости по закольцованной трассе?

Бета-версия Motocross Madness встретила нас бескрайними просторами и непонятным словом Baja. Соперники в одну секунду сорвались и уехали в неизвестном направлении, оставив нас в полном одиночестве. Очень скоро стало ясно, что ехать никуда не нужно, потому что все уже здесь. Свобода. Настоящий рельеф повсюду, насколько хватает глаз. Целый час был потрачен на бесцельный трип по пустыне и самолюбование посредством многочисленных видеокамер. Затем обнаружилось, что в игре есть физика. Перемещая вес гонщика вперед-назад и ловко управляясь с газом и тормозами, можно козлить, вставать на переднее колесо, контролировать себя в полете и, что самое главное — ослепительно, роскошно падать. С бесчисленными кувырками, совершенно отдельно от железного коня, в полном соответствии с законами Ньютона. Это было свежо. Это было изумительно. Следующее открытие — трюки во время прыжков — на порядок увеличило зрелищность падений, чем довело группу играющих до исступления. Игра превратилась в настольную.

Разумеется, все предлагаемые виды соревнований были посланы в голубую даль. И без того интересно. Требуется месяц регулярной игры, чтобы полностью изучить все возможности местного движка. Мучение несчастного гонщика стало ежевечерней медитацией. Манящее сходство мотоцикла с велосипедом заставляло идти на нечеловеческие эксперименты, о которых, я надеюсь, разработчики не подозревают. На байке можно выполнять некоторые классические велосипедные фишки — например, спрыгивать с отвесного склона на заднем колесе или, тихонечко сползать с техничного крутяка, в последний момент выдирая руль на себя. Особенное внимание привлекали неприступные стены, окружающие outdoor-уровни. Забравшись на такую горку, можно сделать немало. Было всякое...

Сражение с конкурентами за место в финале, битва за очки, мотание по кочкам в поисках очередных ворот — это в самом конце. Так мы прощались с игрой, выжимая из нее последние капли. Месяц чистого "фана" — это очень много по нынешним временам. Motocross оставил после себя несколько любительских сайтов, батальон верных multiplayer-спортсменов, самые теплые воспоминания и много тысяч латентных фанатов, затаившихся в ожидании второй серии. Спустя почти два года — целую вечность — Motocross Madness 2 появился на горизонте.

НЕМНОГО ОБ ИГРЕ

Не корите старика за сопливые воспоминания. Все написанное выше можно смело отнести и ко второй части игры, которая, к счастью, не пострадала. Не изменившись по сути, вторая серия достигла пугающих размеров, а все ее элементы за два года были отточены до убийственной остроты.

Наверное, самый большой шаг вперед случился по части детализации окружающего мира. В первой игре ничего кроме одинаковых кустиков и ворот не произрастало. В MCM2 леса тянутся до самого горизонта. На вершине заснеженной горы виднеется обсерватория. Трейлерный городок, раскинувшийся на большом холме, манит мотохулигана. По дорогам, пытаясь вести себя осмысленно, разъезжают грузовики и автобусы. Разрушенный мост обещает отважному гонщику нехилый вылет. Если постараться, можно повиснуть на линии электропередачи или столкнуться в прыжке с вертолетом. Десятки, сотни самых неожиданных "тем" разбросаны по многочисленным картам патентованной красоты. Окружающие пейзажи все так же великолепны, а вот качество прочих объектов, в том числе и самих мотоциклов с гонщиками, оставляет желать чего-то другого. Впрочем, на скорости качество текстур и количество полигонов в мельнице не очень заметно, а вот лишний десяток кадров в секунду очень даже кстати.

Модный сегодня режим "карьера", к сожалению, не удался. Молодой парень в джинсах и байковой рубашке ползет к вершине спортивного мастерства, оплачивая счета за лечение и покупая новые мотоциклы. Я душу готов был продать за такую игру! Но, увы, неудачный баланс: изнуряющие одинаковые гонки, избыток денег и недостаток способов их потратить рубит идею на корню. Могу высказать и другие претензии.

ЗДОРОВАЯ КРИТИКА

Во-первых, гонщик слишком быстро встает после падения. Это не дело. Большая половина веселья от игры — наблюдать, как он кувыркается по долинам и по взгорьям. В Motocross Madness 3 необходимо ввести точно такой же режим, как в Superbike 2000. Дать газу в повороте, сочнейшим образом навернуться, нажать Escape и смотреть на свой кульбит в замедленном повторе с разных камер — вот основной смысл этой игры. Поймите же.

Во-вторых, где обещанная система повреждений гонщика? Обещали, я точно помню. Медицинские счета не котируются. Мы хотим знать, сколько ребер сломали об эту некстати подвернувшуюся на пути пальму. Довольно политкорректности, это же компьютерная игра, давайте веселиться!

Сбиваемся со счета. При такой реалистичной графике стыдно иметь столь жалкий звуковой ряд. Где мощь, где ярость, где пресловутый угар? Это двухтактный 650-кубовый KTM или пукалка-скутер? Куда делись вилка, руль и другие важные органы на виде от первого лица? Без них данный вид полностью бесполезен, так как не дает ровным счетом никакого представления о твоей ориентации в пространстве во время прыжков. Физическая модель, как мне кажется, была упрощена, чтобы облегчить жизнь любителям массовых соревнований, — трудно держать баланс и увертываться от деревьев одновременно. И так далее.

Главное, пожалуй, в следующем. За два года индустрия шагнула далеко вперед, и если Motocross Madness была игрой выдающейся — по концепции, графике, реалистичности, то Motocross Madness 2 уже не выглядит так эффектно. Движения гонщика и детализация мотоцикла по современным меркам ничего особенного из себя не представляют. После знакомства с Superbike 2000 кульбиты местных гонщиков потеряли добрую половину своего очарования. Все остальное на месте.

Даже запутавшись в высоковольтных проводах и ударившись головой о придорожный валун, гонщик продолжит свой путь. Как говорил тот парень из Full Throttle!, "Them I on the road, I'am indestructible"



Уступив позиции в области графики и реалистичности, MCM2 раздалась в ширину, став настоящим монстром в среде аркадных симуляторов. Спортсмены вычерчивают в специальном редакторе настоящие трассы, пробуют перед соревнованиями новые траектории. На фанатских сайтах кипит жизнь — вал самодельных карт для Cupercross, Baja, Nationals захлестнул Интернет. Скины для всего, на что только их можно натянуть, распространяются безвозмездно. На Microsoft Gaming Zone уже формируются новые команды — как и первая часть, игра идеально подходит для "многопользовательских" заездов, только теперь поддерживается командная игра и ведется рейтинг гонщиков. Впрочем, это все суета. Найдите трамплин с хорошим вылетом и нащупайте в прыжке кнопку "shift". Нужны ли еще слова? Все хорошо.

Олег ХАЖИНСКИЙ

P.S. Непременно посетите: Stephane Roncada (www.ronronmx.com), MCM2 Central (www.mxmadness2.com), Silk Air (mcm2.sports-gaming.com), Racing Central (racingcentral.net/games/motocross2).

ДОСЬЕ «ВШ»

Игра: Motocross Madness 2
Разработчик: Rainbow Studios
Веб-сайт разработчика: www.rainbowstudios.com
Издатель: Microsoft
Веб-сайт издателя: www.microsoft.com

Графика	4	Звук	3
Музыка	4,5	Сюжет	4
Управление	4,5	Сложность	средняя

Интересность 4

Суть: Самая правильная велосипедная игра. Рекомендуется в перерывах между катаниями, чтоб не забывать. В общем-то, угар.

Системные требования: Windows 95/98/2000, Pentium II 233, 64 Мбайта ОЗУ, 200 Мбайт на жестком диске, 8x CD-ROM.

Дополнительная информация: В отличие от первой части, запускается и без 3D-акселератора. Трехмерный звук от DirectSound, force-feedback от DirectInput. Многопользовательский режим до 8 человек.

КАРМАННЫЙ СЛОВАРЬ БАЙКЕРА

Абсолютно	Нереально
Вкручивать	Нормально
Втопить	Отжигать
Га-га-га	Очко
Давай	Педалировать
Зажигать	Порвать
Колбаситься	Реально
Конкретно	Рубиться
Круто	Ссать
Ломиться	Тема
Мазафака	Угорать
Мутить	Фишка
Не ссать	Ыыы!

Адрес редакции: 117419, Москва,
2-й Рощинский проезд, 8.
Телефон для справок: **232-2261**.
Вопросы подписки и распространения
внутри страны: **232-2165**
в США: (301) 881-5973, (212) 673-0776 (Victor Kamkin Inc.)
Отдел писем: 232-2263.
Дирекция по рекламе: 232-2261, Галина Рогозина.
Факс: 956-1938.
Электронная версия в Интернете: www.shotgun.game-exe.ru

Газета печатается очень приличным общим тиражом с готовых диапозитивов, подготовленных в техническом центре фирмы "The Game.UCHU Journal Publishing Forever, Ltd.".
Доступ в сеть Интернет предоставлен компанией Zenon N.S.P.
Подписано в печать 11 июня 2000 г.
Тип. # 17061
Отпечатано в типографии Acta Print Oy, Finland.
1 2 3 4 5 6 7 8 9

ВШ ВЕСТНИК ШОТГАНА
За разрешениями обращаться:
в России: garry@game-exe.ru
в СНГ: pg@game-exe.ru
в США: mnovikov@game-exe.ru

Подписка в России по методу ак. Зелинского

ВЕСТНИК ШОТГАНА

ЗАБРАЛО

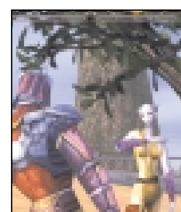
Июль 2000 года, №2 (60)

Всероссийский выпуск
Рекомендуемая цена — на вес плутония

zabralo.game-exe.ru

Газета выходит слишком давно





• Справка «Забрала»

Baldur's Gate 2: Shadows of Amn
Веб–сайт игры: www.interplay.com/bgate2/index.html
Разработчик: BioWare
Веб–сайт разработчика: www.bioware.com
Издатель: Interplay
Веб–сайт издателя: www.interplay.com
Дата выхода: Осень 2000 г.

До встречи осенью!

Кое–что о тинейджерах фэнтезийного покроя



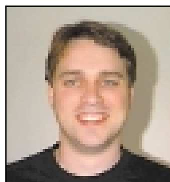
Александр ВЕРШИНИН

После очередного летнего пиршества компьютерных игр под названием E3 стало окончательно ясно: **Baldur's Gate 2: Shadows of Amn** выйдет, как и обещалось, грядущей осенью. Feature list проекта давно фиксирован, AI, карты и сюжетная линия готовы. Осталось лишь выловить побольше зловредных багов и, в качестве заключительного штриха, отполировать продукт какой-нибудь добавляющей блеска химией — для пущего товарного вида. Хотя, как мне кажется, игру будут брать и без искусственного сияния.

Дата релиза близка как никогда, поэтому есть известный смысл пройтись по основным вехам проекта еще один, последний, раз — и успокоиться до осени. Тем более что "Забрало" и .EXE уделяли BG2 чуть меньше внимания, чем игра того заслуживала. Охотно исправляем собственное упущение!

Введение и география. Цикл Baldur's Gate изначально планировался как трилогия, так что вполне естественно в начале второй части серии продолжить историю уже известного нам по исходному хиту от BioWare персонажа. Как вы помните, несчастный (или все же счастливец?) является сыном отрицательно заряженного божества по имени Bhaal, подрабатывающего на небесах Палачом. Во время одного из небесных катаклизмов наш друг и родственник Bhaal прошелся по грешной земле и породил ограниченным тиражом в животах вполне смертных женщин детишек. Его расчет был таков: в случае, если ему, божеству, доведется сгинуть, он через некоторое время пробудится в разуме, а затем и теле одного из своих осужденных на героику и эпос сыновей. Совершенно очевидно, что вы один из них. Хороший или плохой — вам решать.

(Окончание на стр.3)



•Цитата месяца

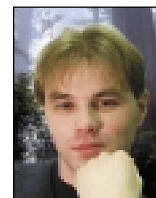
"Я просто хардкорный геймер–наркоман!"

Крис "Total Annihilation" Тэйлор

• НАБЛЮДЕНИЕ И МЫСЛИ

"Игровые контроллеры и РПГ — что может быть ближе, роднее, взаимосвязанней?" — думал наш колумнист, возвратившись из. Увы, действительность (в его изложении, конечно) оказалась почти апокалипсической.

Александр ВЕРШИНИН



Быстрее, выше, сильнее

Личная крейсерская яхта ББ грациозно выпрыгнула где-то в районе Европы, четвертого по величине естественного спутника Юпитера. Мощный ботинок культуриста Васи, который с некоторых пор совмещает должность редактора отдела рейтингов с позицией личного телохранителя БелоБородого БиБурата, помог мне выбраться из уютных закоулков трюма навстречу безвоздушному раздолью открытого космоса. Вслед полетели любимая, купленная в Лондоне записная книжка, пара ручек и напутствие: "Записывай впечатления. Тема номера "Интеркосмос". Если текстов не будет, можешь перестать дышать прямо сейчас".

(Окончание на стр.2-3)

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

"Ultima Online доказала, что игра такого рода может добиться успеха. С выходом Everquest стало ясно — народ хочет еще. Успех этих игр дал нам понять, что концепция многопользовательских РПГ вполне жизнеспособна", — **Скотт Хэррингтон (Scott Herrington), продюсер Asheron's Call's**.

"Цель каждой игры из вселенной TES — создать нечто напоминающее настольные РПГ. Нашей главной задачей всегда было воплощение максимально приближенного к реальности мира, в котором игрок волен делать все, что захочет и когда захочет", — **Тодд Говард (Todd Howard), лидер проекта The Elder Scrolls III: Morrowind**.

"Мы пытаемся создать живой мир; мир, который существует независимо от присутствия в нем игрока, поэтому каждый из 250 человеческих NPC занят у нас и днем, и ночью. У них есть своя собственная жизнь: они просыпаются утром, идут на работу, обедают, сражаются с монстрами, общаются с друзьями..." — **Том Пацки (Tom Putzki), один из авторов проекта Gothic**.

"Мы счастливы, что работаем, на наш взгляд, с самой лучшей фэнтези-лицензией в мире (AD&D, 3-я редакция) и испытываем огромное волнение от осознания того, что нам дан шанс вдохнуть в нее новую жизнь..." — **Джон Кромри (Jon Kromrey), продюсер Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor**.

"Пожалуй, я назову свою игру самым приятным развлечением в мире. Или, скажем, наиболее значимым достижением человечества со времен Создания... Хотя я, конечно, могу и ошибаться..." — **Уоррен Спектор (Warren Spector), лидер проекта Deus Ex**.

Наблюдение и мысли

Быстрее, выше, сильнее

(Окончание. Начало на стр.1)

Что может знать король сложностей, повелитель интересностей о великом Дао, лисицах и Ли Бо? Пока в его недалекой голове мысли о финальном рейтинге Daikatana путались с торжествующими всхлипами по поводу избавления от меня (душегуб питает ко мне лютую ненависть — ему никогда не позволяли выставлять рейтинги в отделе РПГ), я обратился к одному из способов даосской магии, поднял руку, взмахнул несколько раз перьевой ручкой и тотчас оказался на уютной зеленой лужайке. В душистых травах звонко журчали ручейки, порхали чудесные бабочки, непоседливо голосили проказницы-кукушки и прочая, неведомая мне благостная живность. Мой кусочек Поднебесной легко скользил сквозь Ничто космоса, неумолимо приближаясь к родной Земле. Мысли гармонично складывались в двустишья и устраивались поудобнее на белоснежных страницах блокнота. Что еще можно пожелать творческой натуре?

Необходимость перемен

Правильный ответ: чтобы Америка никогда не была открыта. В 481 году до нашей эры Конфуций закончил летопись царства Лу и отметил, что именно тогда в стране появился и был пойман единорог. 2481 год спустя я свергзился с небес на бренную землю только потому, что какой-то растяпа из NASA попал в мой волшебный остров похожим на огромное ведро сооружением, на борту которого было аляповато выведено “Mars Polar Lander”. С буддистским спокойствием созерцая приближение земной поверхности, я понял, что угодил прямиком в Австралию, к помешанным от безделия на спорте антиподам. Как вы увидите далее, вышеописанное торжественное нисхождение с небес в буквальном смысле перевернуло всю мою жизнь — и даже отношение к святая-святых, ролевым играм!

Сразу же после того как удивились, антиподы поставили меня на снейкборд. “Какой-то ты бледный и хилый, — заявили гостеприимные хозяева заброшенного континента. — Тебе надо больше заниматься спортом”. Всего спустя пару недель я обрел здоровый австралийский румянец, крепкие бицепсы и икры, а также навсегда избавился от Everquest-зависимости. Вернувшись домой, я с философским спокойствием поблагодарил Дениса “Псевдоскара” Гусакова (у настоящих Скаров шрамы на обеих бровях, это аристократическая родовая черта, аналог отсутствующих мочек ушей — только круче) за отличную работу и удалился обдумывать новую затею. А именно совмещения спортивной подготовки и ролевой игры. Дворовых и лесных хоббитов просьба не предлагать!

Пареная репа

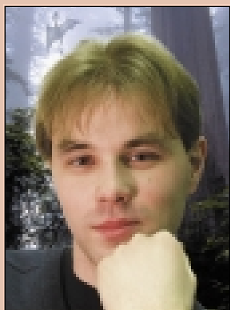
Нет, Денисов вариант уличной РПГ оставался за бортом немедленно — хотя бы по идеологическим соображениям. Даосские маги не ходят с кастрюлями и кусками парт по городскому парку. Гораздо больше им нравится неспешно медитировать за каким-нибудь просветленным занятием — вроде неторопливого прохождения Planescape: Torment, Fallout или Diablo. Очевидная трудность задачи состояла как раз в том, чтобы заставить пользователя спортивно трудиться и развивать собственное тело, не прерывая при этом гармонии его интеллектуального наслаждения ролевой игрой.

О первом порыве воспользоваться уже существующими примитивными контроллерами вскоре пришлось забыть. Наибольшие надежды возлагались, конечно же, на force feedback-серию продуктов: рули с педалями, джойстики и даже мыши. Ну, извращения или, если хотите, изыски технократической цивилизации. Больше всего верилось в мышь с длинным породистым именем Logitech Wingman Force Feedback. Виданное ли дело, упирающаяся мышь! Так можно и кисти рук качать, и даже фаланги пальцев. Представьте себе, какие огромные бицепсы и трицепсы правой руки будут у яростного игрока в Diablo, где необходимо быстро и четко, а главное — часто и непрерывно наказывать врагов курсором! Увы, благородная мышь не оправдала надежд, реагируя на мои агрессивные тычки лишь слабым интеллигентным щелчком в подушечку указательного пальца. Быть может, года через три я и смогу натереть на этом месте трудовую мозоль, но все остальное тело к указанному моменту уже давно разложится и превратится во прах.

После долгих, неизменно мучительных размышлений джойстик был пожертвован в пользу серии Might & Magic. Вспоминая склонность тамошних партий летать и обилие воздушных противников, сделать иной выбор было бы непростительной ошибкой. Выполнять фигуры высшего пилотажа на драконе мгновенно стало делом элементарным, даже обыденным — равно как и пикирующие заходы на партию воинствующих гидр с комплектом полуторатонных осколочных заклинаний под крыльями. Активируемый основным триггером Fireball дает мягкий толчок в рукоятку, а попадание в хвост и гриву сопровождается одобрительным рычанием всего механизма. Плюсы: с ручкой можно бороться обеими руками. Минусы: ноги не работают, пресс чахнет. Нет, опять не то.

Зато в случае с рулем работает почти весь комплекс — ножки, ручки. Куда бы его подогнать? Лучше всего подошел бы проект Crusaders of M&M, но его, к сожалению, забраковали как аркаду. Остается Ultima: Ascension. Лево руля, газ в пол — и Аватар закладывает плавный вираж, слегка покачиваясь на холмах. Руль подрагивает, под ногами снова прибрежная галька. Подраненного в ножку героя наверняка будет вести в сторону, а когда он слишком устанет от бега, педаль акселератора провалится в пол. Господи, прости меня за театр абсурда — но существующие игровые контроллеры совсем не подходят для моей благородной цели!

• Из досье «Забрала»



Александр “Масса Скар” Вершинин (versh@game-exe.ru)

Вершинин Александр Викторович, он же “Масса Скар”. Щуплый, невысокого роста, с пронзительными черными глазами и остро очерченной узкой линией губ. Некоторая раскосость разреза глаз и слегка желтоватая кожа наводят на мысли о восточных корнях — редкая хошиминовская бородка лишь подтверждает правильность догадки (фото не его). Большую часть жизни провел в путешествиях, объездив буквально каждый мыслимый клочок земли. В совершенстве владеет полусотней языков, но предпочитает объясняться жестами. Обожает классика китайской лирической литературы Ли Бо и утверждает, что однажды разговаривал с ним лично. Особо ценит тишину и шепот дождя. Предпочитает тропический климат, в последнее время подозрительно зачастил в Южную Америку, в бассейн Амазонки. Рецидив застарелой болезни? Поговаривают, что когда-то Масса Скар был женат на дочери наркобарона. Когда во время одного званого обеда на ранчо ворвались американские коммандос, он схватил палочки для употребления внутрь риса и... Трагическая история, но он остался жив. Единственный, так как через некоторое время к бледнолицым прибыло подкрепление на двух вертолетах. Он вообще мастер подраться. А видели бы вы как он танцует сиртаки! Почти как твист, только без любимого снейкборда.

Без руля и ветрил

Кажется, я уже как-то упоминал интересную теорию о том, что чем больше пользуешься одним и тем же предметом, тем больше он (предмет, вещь) становится вами, а вы им. Элементарное присоединение атомов — спросите у Де Сельби. Подумайте, раз вы проводите в своей комнате, за компьютером неразумное количество времени, то почему бы не превратить комнату в единое приспособление-контроллер?

Идея пришла в силу двух, казалось бы несвязанных, событий: 1) я начисто, под ободок, отрубил стеклянный абажур кухонной люстры (лампочка осталась цела!) на квартире у своего друга, его же декоративным мечом; 2) взял поиграться мышь с гироскопом. Если первое дополнительных комментариев не требует, то мышь с гироскопом... О, это беспроводный девайс, который снимает показания о своем положении у вас в руках (на весу!) и передает на базу, в компьютер. А что если выковырять гироскоп и засунуть его в рукоятку меча? Последний заметно тяжелее и лучше смотрится. Главное — не пытаться фехтовать с монитором и не делать клавиатуру эргономичной одним решительным ударом.

Чем не концепт? Герой на экране хочет использовать лук и стрелы? Кидаем дартс! Нагрузили на себя слишком много вещей? Штангу на шею. При форсировании реки вплавь делаем упражнения на гребном тренажере, а каждый аккорд барда сопровождает запилами на электогитаре. В комнате уютно и хорошо. Вы бодры, веселы, здоровы, как бык. РПГ пройдена, и вам в срочном порядке приходится придумывать новые наборы упражнений для следующего релиза. Ничего, думать тоже полезно.

P.S. Только что вспомнил. Недавно смотрел серию X-Files, поставленную по сценарию старичка Вильяма Гибсона (William Gibson), родного папочки всего жанра киберпанк, автора бестселлера Neuromancer. Там желающим поиграть тоже пришлось изрядно побегать и подраться. Некоторые от этого даже отдали швартовы. Гм. Мотайте на ус, коллеги. Хотя Малдер и Скалли (Mulder & Scully) снова остались живы. Видимо, они не могут умереть — ведь это сериал. Так что до следующего раза, ждите новых замечательных идей в мире ролевых игр в исполнении блудного скомороха!

Мы пришли с миром!

Might & Magic. Но без зауми

• Справка «Забрала»

Legends of Might & Magic
Веб–сайт игры: www.3do.com/products/pc/legends
Разработчик: New World Computing
Издатель: 3DO
Веб–сайт издателя: www.3do.com
Дата выхода: Осень 2000 г.

Александр ВЕРШИНИН

Компания New World Computing, плотно опекаемая весьма настойчивой громадой 3DO, выходит к миру с широко распростертыми объятьями. Очевидно, кто-то свыше дал твердую установку знатным ролевикам: больше продуктов, особенно разных. В результате мыслителями NWC были выделены целых четыре перспективных жанровых направления для будущих игр: классические ролевые игры Might & Magic, феноменальные стратегические Heroes of Might & Magic, чисто аркадная линейка в стиле Crusaders of M&M и, наконец, герой нашего сегодняшнего разговора, многопользовательская экшен-РПГ **Legends of Might & Magic**.

Как уверенно объясняют сами разработчики, они давно чувствовали, что людям ощутимо не хватает чего-то очень социального, но в то же время маленького, теплого и уютного. С другой стороны, это пушистое чудо программного дизайна обязано быть очень доступным для широкой, не оголтело-ролевой публики, чтобы насладиться его домашней гармонией, не напрягая мозги размышлениями над сложными РПГ-меню, могло максимальное количество покупателей.

В результате получилось примерно следующее. На продвинутом, специально лицензированном для этой цели движке LithTech 2.0 от студии Monolith была возведена внешне похожая копия последних трех Might & Magic, но с одной важной оговоркой. Без зауми! Долой генерацию персонажа, сложные трюки с перераспределением бонусных skill points. Поиски учителей-мастеров ремесла и выполнение специфических квестов для апгрейда самого класса персонажа слишком скучны подавляющему большинству обладателей компьютеров. А потому процесс надо максимально упростить. В начале игры наградить гордых обладателей коробки выбором из шестерки уже готовых героев: Warrior, Crusader (о, нет!), Cleric, Archer, Druid, Sorceress. Никаких рас и прочих изысков. В крайнем случае станете эльфом. Со стартовой статистикой можно немного поиграться, но не увлекаясь — погремушку не грызть и не глотать!

Новой концепции полагается свежее поле для голытьбы. Эксклюзивно для Legends of Might & Magic крепкими парнями из NWC создается пока безымянный мир, хотя на определенном этапе борьбы со вселенским злом ваши герои все же смогут вернуться в Enroth от M&MVI и HOMM3, Varn из M&M1, а также Xeen из M&M 3-5. Дело в том, что, увеличивая дозу нестандартного в свежем проекте, авторы решились составить сюжетную линию из отдельных лоскутков-модулей, по образу и подобию уже встречавшегося в предыдущих играх серии принципа, использующегося в данный момент, в частности, в нашумевшей Neverwinter Nights от BioWare. Проект LOMM вообще не скрывает своей задачи составить конкуренцию NWN, почти полностью повторяя все оригинальные решения канадских разработчиков.

Legends “заточены” под небольшие многопользовательские партии, до шести героев. Причем в любое время вы сможете контролировать лишь один персонаж, будь то сетевая или одиночная игра. Примечательно, что авторы настойчиво рекомендуют сетевой режим — мол, сюжетная линия и игровой баланс одинаковы для single и multiplayer, с акцентом на последний. Там, где нескольким игрокам будет легко, одинокий волк может надолго застрять, жестоко избиваемый непомерно могучими врагами. Замечаете, как нас ненавязчиво подталкивают к онлайну? Агрессивно рекламируется целый ряд сетевых режимов: совместное прохождение основной сюжетной линии, прохождение отдельного модуля и (эксклюзив!) арена. Постарайтесь припомнить аналогичную задумку в чисто аркадной Die By The Sword: поединок с набором оговариваемых самими же игроками монстров. Утверждается, что именно таким образом хорошая команда сможет репетировать самые сложные баталии или оттачивать тактику ведения коллективного боя. Действительно неплохо. Что касается неизбежного в сетевых случаях deathmatch-режима, он, безусловно, будет. А еще обещаются бесконечные free-for-all и capture the flag... Вопрос в одном: стоит ли устраивать столь экзотические для жанра соревнования, когда для этого существуют специальные проекты вроде Q3A или UT? Впрочем, забавно.



Новости и комментарии

До встречи осенью!

(Окончание. Начало на стр.1)

Нынешний спектакль разворачивается чуть южнее так хорошо знакомого нам по первой игре региона Sword Coast, в богатом государстве Amn со столицей Athkatla. Помимо солидной по своим размерам столичной территории вам гарантируется путешествие в уделы “крылатых” эльфов, государство, полностью погруженное в воду, уже знакомые по Planescape: Torment измерения The Abyss и Astral Plane, а также, внимание, знаменитый Underdark, убежище темных эльфов. Кроме того, вам предложат краткую экскурсию по серии плотно заселенных пиратами островов. Чем не развлечение! Придерживайте шлемы и кирасы. Поехали!

Вопрос о том, с кем именно вам придется искать приключения, отпадает почти сразу. Во-первых, с самого начала совсем неподалеку от вас обнаруживается группа старых знакомых — Imoen, Minsc, Jaheira. Конечно, снова брать их к себе в партию вовсе не обязательно — хотя они и не самые последние из всего набора напарников BG1. Авторы обещают еще пятнадцать возможных компаньонов, причем каждый из них на этот раз будет действительно совершенно уникальным. Спросите, как? BioWare не преминула воспользоваться положительным опытом Black Isle с PS:T и значительно расширила в Shadows of Amn диалоговые деревья. Собственно, все строки для одного из пятнадцати вышеупомянутых NPC занимают столько же места, сколько все диалоги предыдущей части, вместе взятые! Ваши подопечные теперь гораздо более осмысленно общаются друг с другом, ругаются, мирятся и сближаются на ваших удивленных глазах. А еще драгоценные герои могут выкинуть следующий фокус. Лишь только вы подойдете к совершенно незнакомому ранее NPC, чтобы перекинуться с ним парой слов, как ваша бравая ватага начнет самостоятельно наперебой балагурить с указанным типом. Оказывается, они знали его раньше и теперь не прочь возобновить отношения. Ну не здорово ли! По крайней мере атмосферно, это точно. Что касается личных взаимоотношений вашего любимого и единственного, собственноручно сгенерированного некогда чемпиона с коллегами по партии — они будут основываться не просто на голых строчках диалогов. Периодически у каждого из членов команды будет возникать некое дело, требующее его или ее вмешательства. Перед вами встанет выбор: либо помочь другу в беде и выполнить дополнительный квест, либо лишиться его ценной поддержки на некоторое время, а то и навсегда. Если сильно обидится.



А дружеская рука товарища вам будет ох как необходима. Герои, участвующие в приключениях, отнюдь не грудннички. Авторы ласково называют персонажей Baldur’s Gate 2 “тинейджерами”, так как они начинают игру уже с 89000 experience-очков в карманах (7-8 уровень, по правилам 2-го издания AD&D) и большую часть времени держатся далеко за десятым уровнем. За время лишений в Shadows of Amn они смогут повысить запасы XP вплоть до 2950000 очков! (Для несведущих поясню: для некоторых классов на горизонте замаячил двадцатый уровень (!). Согласно ЦУ AD&D, это потрясающе мощный герой, даже если б он дрался только кулаками и нагишом. Для сравнения замечу, что новое, третье, издание AD&D-правил содержит описания персонажей только до того самого 20 уровня, пока это потолок. Впечатляет?) В игре ожидается около 300 магических заклинаний — против 130 в исходной BG. Около шестидесяти доселе невиданных монстров высокого уровня, вроде вампиров, джиннов и beholder’ов, готовы опробовать действие магии и стали на своих толстых шкурах.

Далее. В попытке максимально разнообразить состав партии и профессии ваших гуманоидных противников BioWare вводит так называемые “комплекты” (kits) для каждого класса, кроме мага. Kit подразумевает узкую специализацию, награждающую исходный класс рядом преимуществ и слабостей. Вот примерный список ожидаемых “специальностей”: Fighter (Berserker, Wizardslayer, Kensai), Ranger (Feralan, Beastmaster, Stalker), Paladin (Cavalier, Inquisitor, Undead Slayer), Cleric (Priest of Talos, Priest of Lathlander, Priest of Helm), Druid (Shapeshifter, Toemic Druid, Beast Friend), Thief (Assasin, Swashbuckler, Bounty Hunter) и, наконец, Bard (Blade, Jester, Skald).

Для более убедительной иллюстрации приведем пару примеров — если сами названия профессий вам ни о чем не говорят. Assasin, “подвид” вора, может изредка, но совершенно бесплатно покрывать режущую кромку своего оружия ядом. А еще он куда ловчее Thief’а владеет оружием ближнего боя, а также виртуозно выполняет Backstub, неожиданный удар в спину противника. За все вышеуказанные прелести он расплачивается в момент приобретения каждого нового уровня — ему полагается гораздо меньше очков для распределения в воровских умениях. Вторым в нашей кунсткамере оказался Wizardslayer, мрачный, не переносящий магию на дух отпрыск классического воина. При первой же удачной атаке на мага он уменьшает способность последнего успешно



реализовать заклинания на целых 25 процентов. Плюс к тому, убийца колдунов располагает естественным иммунитетом (не полным, конечно) к магии. С другой стороны, воинствующий атеист не может пользоваться целебными магическими напитками, а также любыми волшебными вещами, кроме, быть может, меча и кольчуги. Думая о Wizardslayer, решите для себя, так ли вы боитесь или ненавидите магов?

Как видите, игра подверглась глобальной переделке. Графический движок поддерживает разрешение 800x600, а также не прочь побаловать гордых владельцев 3D-акселераторов красивыми спецэффектами заклинаний. Жалобы поклонников на поиск пути были, скорее всего, устранены путем увеличения маршрутных точек и введением bumping-алгоритма. Последний термин означает лишь, что когда на пути одного из членов вашей партии стоит другой, мешающий пройти, то блокирующий дорогу по собственной инициативе отойдет и пропустит коллегу, а затем благополучно вернется на свое место. Что-нибудь еще? Ждите новую расу, half-orcs, и множество оружейных специализаций. Теперь недостаточно выбрать умение "long sword", чтобы одинаково хорошо владеть и катаной, и двуручным мечом. Придется метаться в ужасе, с последним свободным бонус-очком в зубах, решая, хотите ли вы пользоваться short, long или composite bow. Жестоко! Дальше — веселее. В придачу к усложненной системе выбора любимого оружия, вам предлагается изучить специфические стили ведения боя: one-handed, two handed, sword & shield, brawling и, конечно же, обожаемый всеми dual wield, возможность бегать сразу с двумя мечами! Само собой, заново отрендеренная, завораживающая анимация указанных боевых стилей прилагается.



Уф! Перечислять новшества можно еще очень долго, но забрально-газетное место, увы, заканчивается. Остановимся на достигнутом и будем с нетерпением ждать скорейшего выхода очередного набора из пяти компакт-дисков...

Метаморфозы

Новую онлайновую РПГ окрестили в честь легендарной фирмы

• Справка «Забрала»

Ultima Worlds Online: Origin
Веб-сайт игры: www.uo2.com
Разработчик: EA Games
Издатель: Electronic Arts
Веб-сайт издателя: www.ea.com
Дата выхода: 2001 г.

Александр ВЕРШИНИН



Если вы еще не в курсе, компании Origin больше не существует. Вместе с ней в небытие ушла и прославленная Westwood, а также еще четыре довольно известные фирмы, имевшие несчастье продаться необъятной Electronic Arts. Все поел хомяк, имя которому EA Games. Имя официальное, раз и навсегда. Те же самые пиарщики, подсказавшие столь удачный ход менеджерам EA, добрались и до сакрального алтаря Origin последних лет, проекта Ultima Online 2. Дабы почтить память безвременно ушедшей компании, первая онлайновая ролевая игра от EA Games получила замысловатое название **Ultima Worlds Online: Origin**. Попробуйте-ка произнести это быстро, скороговоркой! А потом попытайтесь осмысленно. Вот именно, не получается — ни так, ни этак.

Впрочем, что это мы все о грустном? На подавляющее большинство игроков UWO:O уже произвела неизгладимо положительное впечатление. Отчасти благодаря распространению в Интернет-массах рекламного ролика, до боли напоминающего одну "демку" шестилетней давности. Точно, Into The Shadows. Владеющие техникой восточных единоборств скелеты только подчеркивают удивительное сходство концепций. Агрессивная посылка: онлайновая ролевая игра есмь нечто доступное даже любителю Лары Кр. и Квейка Тр.

Хотя, слов нет, красиво. Ролик демонстрирует удивительную пластику движений персонажей. Герои обоих полов изощренно размахивают ручками и ножками, принимают грациозные боевые стойки, энергично прыгают друг через друга, уверенно манипулируют мечами, топорами и пиками. Ничего удивительного, ведь motion capture-процедуры исполнялись актером Брюсом Фонтейном (Bruce Fontaine), отметившимся в ряде экшен-фильмов вместе с любимцем публики Джеки Чаном. Помимо привычных сцен боев значительную часть ролика занимают танцы (!) и активная жестикуляция персонажей. Воины выписывают картинные па с громоздкими металлоизделиями наперевес; монахи принимают различные медитационные или молитвенные позы; девицы отбивают поклоны, причем зачастую в унисон с каким-нибудь милым домашним животным вроде единорога (или это тамбовский тяжеловоз?). Все это можно понять и оценить. Но танцы? Во всех без исключения интервью разработчики UWO:O подчеркивают глубокий смысл, стоящий за решением ввести в онлайновую игру сложные танцевальные движения. Мол, игрок должен не только гоняться за монстрами или бегать от них, но и быть частью социума. Интересно, как они себе представляют исполнение знаменитого Мармезонского балета? Придется ли использовать специальные комбо и секретные клавиши, чтобы выкинуть тот или иной фортель? А будет ли уменьшаться карма, если наступишь на ногу партнеру? Наверное, школа танцев стоит не меньше, чем хороший магический plate armor? Словом, действительно блестящая задумка!



Время и EA не пощадили никого, даже сказочную землю Британнии. Как только что объяснили нам новые боссы любимого королевства, истории страны, какой мы ее знаем по серии не самых плохих ролевых игр Ultima, не существовало. Начиная примерно с третьей части незабвенного сериала мы занимались делами чисто фикционными. Не было Guardian'а, никогда не существовал

Новости и комментарии

и не жертвовал собой ради Британнии Аватар. Здорово, правда? Лорд Бритиш отходит в сторонку, а место правителя новой реальности занимает Лорд Блэкторн. Продолжайте удивляться, прошу вас. Потому что теперь вашему вниманию предлагается целых три Британнии. Одна из них более или менее похожа на некогда придуманную Ричардом Гэрриотом (Richard Garriott). Вторая находится в далеком прошлом королевства, во времена, когда ужасные монстры бороздили бескрайние просторы пустующего материка. Наконец, третья и последняя, как вы уже догадались сами, находится в неопределенном будущем. Завтра Британнии заселено находящимися на "жюльверновской" стадии технологического развития странными гуманоидами Jukka. Если еще проще, вспомните Thief 2. Ходят слухи, что новая раса — большие спецы по части рукопашного боя, но также любят использовать многочисленные хитроумные приспособления для усовершенствования собственного тела. Говорят, они даже немного поднакачали имплантами бренное созданьице по имени Лорд Блэкторн.



Благодаря вышеописанному разброду в рядах Британний, флора и фауна новой игры просто обязаны невероятно обогатиться. Тем более что над созданием оригинальных зверюшек из прошлого и будущего трудится некто Тодд Макфарлан (Todd McFarlane), автор оригинальных персонажей комиксов и фильма Spawn. В его умелых руках даже привычные нам монстры превращаются в невиданных чудовищ. Так, всем известный, милый сердцу каждого Аватара двухголовый Ettin теперь здорово подрос, обзавелся парой совершенно разных половинок тела, а его постоянно спорящие друг с другом головы стали использовать в своих разборках подчиненные им руки. Представьте себе, какой AI должен быть у такого монстрика! А ведь на очереди полакомиться вами стоят доисторические чудовища ледникового периода Британнии и измененные искусственным путем, сбежавшие из кунсткамер подарки будущего. "Нам хотелось, чтобы, увидев нового монстра, вы долго раздумывали, будет ли он вас есть или лизать вам перчатку", — каются авторы UWO:O. Лично я собираюсь в любом спорном случае очень быстро бежать.



Наконец, самое важное. Система взращивания и тренировки героев. Новая. С иголочки. Свежие авторы новой Ultima больше не хотят видеть читеров и приверженцев макросов в своих рядах. Поэтому аутентичная на вид система развития умений посредством их частого и упорного использования уходит в небытие. Ей на смену вводится вполне обыденная схема накопления experience-очков, набора уровней и распределения получаемых таким образом специальных skill points. Классов по-прежнему не предвидится, так что каждый игрок сможет развивать своего подопечного так, как ему хочется. Сильное ветвление дерева ремесел подразумевает частые взаимоисключающие варианты. Например, крепкий специалист по части мечей и топоров не сможет как следует обращаться с посохом. Та же самая схема исключает и ныне процветающую практику боевых магов, двойных grandmaster'ов — в магии и фехтовании. Универсалы-многостаночники, разумеется, будут возможны, но они никогда не смогут достигнуть таких же высот мастерства, как их коллеги-специалисты. Важные сегменты дерева skill'ов просто окажутся обрезанными в определенном месте. Впрочем, не стоит слишком серьезно задумываться над жестокостью авторов проекта. В UWO:O будет разрешено отказываться от уже достигнутых умений с тем, чтобы открыть для себя новые перспективы развития. Были бы свободные "ремесленные" очки для распределения.

Основной и начальный для всех континент обычной Британнии теперь превратится в зону, закрытую для PK. Сражения между игроками в Virtue Land просто невозможны. Вы сможете без излишней нервотрепки заниматься воспитанием своих подопечных, гулять по лесам и долам, изучать знаменитые подземелья королевства. Со временем вы почувствуете, что развитие вашего Аватара заметно замедлилось и вспомните, что два других материка предлагают гораздо большие награды за монстров и квесты. Почему? Плата за риск быть убитым от руки соплеменника. Подобные грязные поступки не будут слишком сильно наказываться в пограничных зонах — с волками жить, по волчьи выть. Расплатой будет небольшая флуктуация кармы. Вас это задевает? Тогда стоит подумать о выполнении квеста Аватара. Подробности этого грандиозного приключения пока неизвестны, но разработчики обещают великие трудности. Мы не удивляемся. Знаем, проходили (хотя тех частей Ultima, якобы, и не существовало). Разработчики оптимистичны и уже подготовили сюжетную линию для всех трех миров на два года вперед! Кажется, кому-то не дают покоя лавры Asheron's Call. И, конечно, Everquest, ведь UWO:O будет особо "заточена" под групповую, нет, даже социальную деятельность. EA создает миры. Как трогательно.

Экспертиза

Icewind Dale

Племяшка прославленного

Оркестр, играй “Прощание славянки”

Время поздних детей наступило через полтора года. Ровно столько тужилось в муках знаменитое ролевое отделение Interplay, Black Isle, чтобы породить демонстрационную версию Icewind Dale, второго самостоятельного отпрыска на движке от щедрой BioWare. И что же мы видим? Ба, да это же Baldur’s Gate, вот уж не ожидали встретиться. Или нет?



Сказка о том, как рыбак рыбака

Вопрос, можно ли было ожидать чего-то нового, остается открытым даже после разочаровывающе быстрого прохождения демо-версии. Давайте рассмотрим проблему вместе. Есть общая фэнтезийная тема, мир Forgotten Realms, есть движок от BG и куча наработок его исходных хозяев. Велик ли соблазн воспользоваться ими? Несомненно. В отличие от Planescape: Torment, где разработчики разрушили все до основания, а потом (точка), авторы Icewind Dale вполне разумно решили не морочиться. А зачем? Приказ художникам: нарисовать много-много красивых карт-задников. Второй приказ художникам: наштамповать новых портретов и спецэффектов для заклинаний. Третий приказ художникам: изобразить и анимировать зверей из запасников AD&D. Четвертый и заключительный приказ все тем же несчастным работникам кисти и масла: не пить, не курить нетабак, не расслабляться, не играть в настольный теннис и не заниматься харассментом. Ты на работе, творческий люд. Всем остальным было позволено гулять.

Угадайте, как должен выглядеть Icewind Dale? Правильно, много снега и льда — как в холодильнике из далекой Швеции. Благодаря удобному горному ландшафту, пейзажи игры насыщены приятными мелкими подробностями вроде шатких мостиков, пещер и узеньких тропок. Пространства для маневра смехотворно мало, битвы приходится принимать именно там, где их навязывают вам монстры, а точнее, дизайнеры уровней. Исходная концепция Baldur’s Gate с глобальной картой местности, где скрупулезно отмечается каждый этап, была немного пересмотрена. Теперь на красивой общей карте отмечаются лишь отдельные туристические достопримечательности — селения, подземелья, а уже на месте вы вдруг обнаруживаете целое ожерелье взаимосвязанных уровней. В принципе, логично, удобно и эстетично. С другой стороны, скрадывается впечатление необъятности доступной для осмотра территории. Как обычно, хочется большего.

Маленький такой Будда. Помедитируем. Просветлимся.



Дикая глушь

Icewind Dale изначально преподносилась как “облегченная” версия BG, так называемый dungeon crawl. Рецепт предельно прост: меньше сюжетных загогулин, диалогов и NPC в целом. Зато количество всевозможных мелких подземелий, склепов, гротов, кладбищ и, самое главное, монстров растет как на дрожжах. Две строчки квеста в диалоге способны заслать вашу партию на целый день непрерывных шатаний по горным отрогам, бесконечных битв с буквально кишащими на каждом шагу монстрами. Если бы у нас были пушистые хвосты, мы были бы похожи на куниц, — если бы не все такая же комплексная система характеристик персонажей, наличие партии героев и алгоритма симуляции походового режима боя, ID вполне могла бы сойти за клон Diablo. А так получилось нечто среднее, достойный продукт соблазнения честной BG Дьяволом из Blizzard.

Что хорошо, процесс затягивает. Конечно, самостоятельно создавать все шесть персонажей в самом начале игры довольно утомительно, но гулять по горам со всей шестеркой никто и не заставляет. Я, например, ограничился прагматичной троицей воин-маг-клерик и был безумно доволен полученной Антантой. Куцая сюжетная поддержка и некоторые мелкие, но очень приятные детали слегка обновленного движка вполне ощутимо добавляли огня в разожженную желанием максимально развить героев топку моего интереса.

События на момент начала Icewind Dale примерно таковы: вы прибываете в этот чудесный горный район Forgotten Realms в поисках, как я предполагаю, отдыха и вдохновения. Остановившись в крохотном городке у самого подножья могучих горных отрогов, вы узнаете о готовящейся смелой военной экспедиции — и принимаете решение присоединиться к ней. Причиной беспокойства жителей городка стали орды монстров, гоблинов, орков и даже троллей, наводнивших их обычно мирные окрестности. По слухам, за внешней грядой дела обстоят еще хуже. Поэтому бесстрашные охотники за вампирами и прочим зверьем берут свои жалкие мечи, обвязываются гроздьями чеснока и отправляются в путь. Происходит ожидаемое. Во время перехода по подземному туннелю под одной из вершин странное землетрясение намертво перекрывает единственный канал сообщения между внутренним горным районом и внешним миром. Вы выживаете, но только вы один. С облегчением выглянув на свет божий, вы начинаете сожалеть, что не остались плодотворно медитировать в стороне от мирской суеты. Толпа снежных монстров, йети, сжимает кольцо, а неподалеку тусуются странные говорящие орки. В общем, неприятности.

Эгегей ТЯНЬ-ШАНЬСКИ, собственный спецкорр “Забрала” в горах ID, варвар и сорвиголова

Новости из пробирной

Полагаю, некоторые комментарии к сбивчивому репортажу нашего собственно-специального корреспондента будут нелишними. Оценить действительное качество нового продукта Black Isle — головоломка даже для эксперта. Внешне Icewind Dale выглядит крайне знакомо, что спутывает карты и в некоторой степени мешает по-настоящему насладиться процессом. Но мы, разумеется, попытаемся.

Выдержка из доклада на столе ББ

“...прежде всего ID демонстрирует совершенно иной дизайн подземелий. Это очень, очень важно! После совершенно гнусных, лабиринтообразных, бессмысленных крысиных ходов Baldur’s Gate наша команда специалистов с ощутимым трепетом ужаса в конечностях ожидала результатов анализа делающей акцент именно на dungeon crawl Icewind Dale. К счастью, самые худшие опасения не оправдались. Мы удовлетворены высотой потолка, шириной ступенек, а также толщиной колонн в подавляющем большинстве подземных залов проекта. Попадающиеся изредка тонкие переходы награждают опытного игрока секретными кельями с ценным барахлом и, разумеется, массой неприятных сюрпризов, в том числе магическими ловушками и телепортацией монстров. Единственная настоящая проблема подземных коммуникаций Icewind Dale в организации доступа к запертым помещениям. Некоторые двери могут быть вскрыты умелым вором, но другие непременно требуют ключа. Отличий в реакции персонажей на неудачную попытку открыть такую дверь мы не обнаружили — что делает крайне трудным процесс планирования дальнейших действий. Игрок просто не знает, искать ли ему ключ или продолжать попытки взлома. Есть и третий, самый подлый вариант. А именно спрятанный где-нибудь неподалеку неприметный рычаг (или кнопка), отмыкающий оную дверь. На поиски указанного механизма может уйти критическое количество нервных ресурсов — три наши подопытные крысы слегли с явными признаками тяжелой депрессии, а еще одна пыталась покончить жизнь самоубийством, соорудив примитивную виселицу из собственного хвоста. Остановили, откачали, привязали к койке.



По местам боевой славы. Оружия и предметов так много, что эти драгоценности приходится бросать на трупах. Кошмарное ощущение.

Среди прочих положительных моментов хочется выделить усложненный характер искусственного интеллекта монстров. Теперь они не стесняются заходить в дома, пещеры и прочие убежища вслед за игроком. Приятная подробность: вы больше не сможете спрятаться от “паровоза” в первом же строении. Неприятная деталь состоит в следующем: вы немедленно выходите наружу, если, конечно, вас крепко не зажмут в тиски между лавкой и столом, предметами исконно неподвижными, вросшими в пол намертво. Зато в случае удачного бегства мнимое убежище превращается в настоящую ловушку для ваших преследователей. Выйти они почему-то не могут! Знаю, многих эта новость обрадует, но коллектив тестовой лаборатории “Забрала” она искренне расстроила. Мы склонны придерживаться гамбургского счета, хотя и заливаем горе исключительно немецким нефильтрованным белым пшеничным пивом.



Гоблина одолела мигрень. Бывает, конечно. Надо меньше злоупотреблять элем!

Но достаточно об Icewind Dale. Дорогой Игорь Михайлович, помня вашу просьбу испытать изобретенный вами на досуге прямо в редакции метод изгнания дьявола из человеческой души, я попросил одну из местных жительниц, прекрасных амазонок, опробовать...

Масса СКАР
(Берега Амазонии, месяц первого летнего половодья)”

От редакции: На этом месте мое чтение бортовых журналов достопочтенного Массы Скара было прервано, к великому моему отчаянью и неудовольствию. Надо было сразу начинать с амазонок! И надо же было потратить столько времени на этого ледяного чиподейла!..

• Справка «Забрала»

Icewind Dale (демо-версия)
Веб-сайт игры: www.interplay.com/icewind/index.html
Разработчик: Black Isle Studios
Веб-сайт разработчика: www.blackisle.com
Издатель: Interplay
Веб-сайт издателя: www.interplay.com
Дата релиза: Лето 2000 г.
Системные требования: Windows 95/98, Pentium II 233, 32 Мбайта ОЗУ, 8x CD-ROM, DirectX 7.

Крошечные желтые человечки не дружат с большими коричневыми пауками. Не сошлись по вопросам цветовой гаммы?



Экспертиза

Diablo 2

Дьявольски хороша!

Blizzard так и не научилась делать обычные игры

Коды для Battle.net–стресс–теста Diablo 2 пришли, как всегда, в самый последний момент, меньше, чем за неделю до отправки номера в печать. Мы даже не удивились, лишь молча скачали сто мегабайт онлайновой "беты" и приготови–лись к борьбе за выживание. Всем известно, что Blizzard делает продукты, вызывающие мгновенное физическое и психическое привыкание. А потому садились за уже готовые к безжалостному истязанию компьютеры с легким чувством обреченности. Отказаться от такого яда, как Diablo 2, не сможет никто — как бы скептически вы ни были настроены поначалу.

Так много и так мало

Скепсисом в редакции "Забрала" никогда и не пахло. Варвар? Почему бы и нет. Ведь начинать принято с самого простого, не так ли? Примитивный бритый дикарь с раскрашенной физиономией вполне подходит для первого знакомства с обновленной территорией Дьявола. Слепая ярость



Классный эффект, в движении еще лучше. Это поверженная Blood Raven уносит с собой в могилу своих новых друзей.

двуручного боя — вот сюжет сегодняшней повести. Схватить в каждую руку по максимально тяжелой железяке и сигануть в гущу врагов. Только так веселятся мускулистые парни в коротких набедренных повязках.

Blizzard оказалась невероятно скрытной и осторожной: от первого акта, четверти всей игры, отщипнули лишь три больших внешних зоны и четыре крохотных подземелья. Лишь одно из них имеет два этажа. Согласитесь, несерьезно! Из всех пяти персонажей Diablo 2 варвар, кажется, самый неоригинальный. Сколь же велико у них желание ни в коем случае не раскрываться до релиза! Хотя почувствовать грядущий драйв можно уже сейчас.

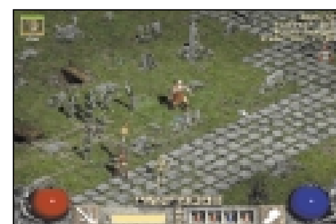
Новинок — море. Проект претерпел неисчислимое количество разных поправочек, коррекций, настроечек, доводок, усовершенствований. Из-за этого Diablo 2 смотрится как нечто новое, очень свежее. Крохотные отличия примечаются на каждом шагу, создают ровную картину простого фанатского счастья.

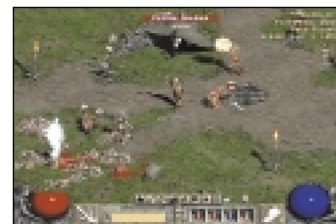
Чудо. Оно здесь — и оно работает. Умышленно постараюсь умолчать о многих замечательных подробностях — хочется оставить их описание для международного праздника релиза игры.

Чуть приподняв покрывало

В стресс-тестовой версии почти сразу же становится тесновато. Один городок, две миссии и вышеупомянутые случайно генерируемые зоны. Подгрузка новых этапов не вызывает нареканий в принципе. Вы просто выходите из города и продолжаете размеренно бежать (угу, бежать!), пока не выплывает название очередной области. Ни секунды остановки, здорово. Изменяется лишь пара вещей: вне города бег начинает пожирать специально отведенная под "усталость" полоска, с оружия снимаются обязательные для нейтральной зоны "предохранители". А еще появляются монстры. В нашем случае это наборы из наглых, швыряющихся колючками дикобразов, праздно болтающихся зомби и скелетов, огромных, бесформенных на вид пушистых собратьев йети, команды смешных красных чертиков, обязательно со своим командиром-магом во главе, и, наконец, группки закованных в доспехи мятежных амазонок. Особенно хороши "чертики". Убивать рядовых, не расправившись с их полководцем, достаточно бессмысленно. Вожак демонстрирует свои таланты некроманта и заново поднимает павших товарищей. Вредоносная тварь! За ним еще приходится бегать.

А вокруг мириады вещичек. Наверное, не соврем, если скажем, что ассортимент только оружия увеличился раза в три. На каждую





базовую формулу навешивается все больше модификаторов. Нередко средненькая магическая вещь обладает тремя или четырьмя добавочными достоинствами. Так, наш глупый варвар повадился бегать с парой палиц, каждая из которых увеличивала потолок его запасов маны, восстанавливала по одному mana point после каждого

В горящую избу войдет... А там полно амазонок — и они явно не хотят, чтобы их спасали.



приконченного монстра (!), была в полтора раза более эффективна против undead-противников, не говоря уже о внеплановой прочности и добавочной силе удара этих скромных образчиков вооружения. Звучит гордо? Вы еще не видели новых мечей. Теперь у них есть специальные слоты, совсем как в Final Fantasy 7, куда вставляются особые магические кристаллы. Апгрейд добавляет мощности оружию, крепости кольчугам. Кстати, у двуручных мечей как минимум три свободных слота. Информация настраивает на мечтательный лад, да? Нам тоже очень понравилось.



Здесь только что кого-то сильно разметало. Кого — не помню. За что, тоже. Странно...

Двурукая мясорубка

В мире Diablo еще не было ничего более красивого, чем варвар с топорами, мечами или дубинами в каждой руке. Причем ему совершенно все равно, какое сочетание вам покажется наиболее подходящим. Подобно пловцу-олимпийцу, он жадно вгрызается в толпу монстров, размеренно перебирая косточки недостаточно умным, чтобы отскочить. Стоит хруст и скрип ломаемых костей. Электричка идет без остановок. Трогательное зрелище! Один из нас сейчас снова разрыдается.

На интерфейсе появилось еще несколько замысловатых приборов. Наконец-то был организован горячо любимый буквально всеми experience bar. Правильно, в подобных делах важна наглядность. Слева и справа расположены характерные кнопки конфигурации мыши. Теперь вы можете запросто, на ходу перепрограммировать обе кнопки. К примеру, чтобы вместо обычной атаки наш примитив выполнял магическую. А по мановению правой копался в трупах, извлекая из поверженной плоти что-нибудь тонизирующее. Ну, сердце, печень. Варвар!

Придется признать, что ни одно из специальных умений дикаря нам так и не приглянулось. Пассивные бонусы для основных типов оружия эффективны, но скучны по своей сути. Вытаскивать с определенной вероятностью удачи сердце врага тоже невесело — равно как и злобно выть, отпугивая особо неуверенных в себе врагов. Позор какой-то. Зато никто не мешает задорно кидаться в похожих дротиками, есть теперь такая специальная атака.

Под именем “Blood Raven” скрывается та самая лучница из Diablo 1. Мутировала, бедняжка.



Кстати, о метких бросках. Если помните, это прерогатива амазонки (той, что в прошлом нашем номере была в ню-виде), профессионала в области луков, дротиков и копий. В нашей бета-версии ее можно было понаблюдать лишь со стороны — но ведь можно! По факту завершения второго и последнего квеста в стресс-тесте вас награждают очаровательной спутницей как раз из племени амазонок. Зрите и удивляйтесь, компьютерный напарник игрока в Diablo! Для AI девочка держала себя совсем неплохо. Избегала слишком тесных контактов с толпой озверевших поклонников, ловко меняла амуницию и не забывала самостоятельно подбирать всякие полезные свитки и колчаны стрел с земли. Заботиться о ней не приходилось вообще. Наоборот, именно ее стрелы зачастую лишали самоуверенного варвара перспективы немного побегать от преследующих его коллег по мордобою.

С другой стороны, локоть товарища не может заменить ничто, даже его ухо. Тестировать Diablo 2 пришлось из дома, на отвратительной московской телефонной линии, которая никогда не дает модему разогнаться быстрее 28800 бод. А рубились сразу на двух подключенных через сеть к тому несчастному модему компьютерах! Ощущения? Ни единой помарки, задержки, толчка, дискретности. Игра шла идеально ровно, как будто одной из машин не приходилось лезть в Штаты, на Battle.net, чтобы подсоединиться к другой, стоящей в соседней комнате. Круто. Blizzard опять утерла всем нос. С чем редакция “Забрала” и спешит поздравить всех заинтересованных и не очень лиц. Мы уже выпили в честь этих славных ребят бутылку текилы. А вы?

Немного пьяная (от счастья) выездная бригада “Забрала”: Ксена ПОЛУЛУННАЯ и Александр “Скарб” ВЕРШИНИН

• Справка «Забрала»

Diablo 2 (Battle.net stress test)
Разработчик: Blizzard North
Издатель: Blizzard
Веб-сайт издателя: www.blizzard.com
Дата релиза: Июль 2000 г.
Объем демо-версии: 110 Мбайт
Системные требования: Windows 95/98, Pentium 233, 64 Мбайта ОЗУ, SVGA, DirectX 7.0, модем 28.8, Интернет-доступ, ключ к демо-версии.

Хит

Soulbringer

Небо в алмазах

Душевное дело не для всех

Я два раза видел Soulbringer на выставках еще до его релиза и в обоих случаях равнодушно проходил мимо. Причиной тому — беспросветное, зловещее черное небо игры, занимающее, благодаря фиксированному по вертикальной оси положению камеры, ровно половину экрана. Отношение к продукту рождается еще до того, как подойдешь поближе и коснешься руками клавиатуры. Порождаемые небом эмоции донельзя примитивны: скука, вялость, уныние, сонливость. Всех справедливо испуганных мне откровенно жаль. Интересный момент состоит в том, что со всех прочих точек зрения Soulbringer претендует на место отменнейшей ролевой игры и без колебаний получает почетную награду "Нас забрало" второй степени.

Из дневников Массы СКАРА, многоопытного, а теперь и многорукого естествоиспытателя

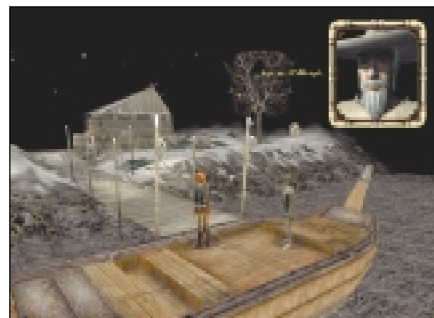
Проект Soulbringer ни в чем не похож ни на одну нормальную компьютерную ролевую игру. Его можно принять за квест или даже аркаду — но РПГ? С первого взгляда и не скажешь. Все сделано слишком оригинально, но добротно, и потому можно собраться с силами и попробовать. Эффект превосходит самые смелые ожидания. В игре обнаруживается очень правильный, грамотный баланс между "эксплорингом", битвами, сюжетом и заботой о себе, любимом. Ах, да. Там еще есть небо. Точнее, его нет, лишь трогательно красивые снежинки падают на серую землю прямиком из разверзнувшейся над миром пасти бездны.

Гайбраш Трипвуд возвращается

Серьезно, вылитый Гайбраш. Герой нашей сегодняшней истории хоть и не имеет имени поначалу, постепенно приобретает славу под кличкой "Soulbringer". Хотя явно на нее не тянет — в силу меланхоличной физиономии, рыжего хвостика длинных волос, нескладной фигуры и простецкого одеяния. Как жаль, что авторы поленились сделать сменные текстуры хотя бы на модель центрального персонажа. Теперь так и останется Гайбрашем.

Ах, ладно. Одним замечательным серым вечерком (деньком, ночью? Здесь все время одинаковое освещение, никакое) Гайбраш прибывает в город с говорящим названием Мадригал, где и начинается его тернистый путь к финальному сражению с мировым злом. Рассказывать подробности не так уж интересно, ограничимся лишь следующим замечанием: шесть очень плохих, давно умерших и снова вернувшихся магов-демонов терроризируют весь волшебный игровой мир. То есть целиком. Насылают на людей зомби и скелетов, мучают плохой погодой, даже активизируют специальные заклинания, чтобы молоко в крынках быстрее кисло. Словом, ведут себя ужасно.

По этому торжественному случаю старинное местное предание отмечает неизбежность появления некоего спасителя по имени Soulbringer, универсального мистера Вульфа, который приходит и решает проблемы. Для затравки возвращает крестьян из рабства на рудниках (ну не их это специфика, мучаются!), умерщвляет искусственно поддерживаемое на плаву жизни тело несчастной девицы, дабы ее уже готовый призрак мог спокойно отправиться в свой призрачный рай, а также возвращает утерянную совесть захватившему власть над сакральными предметами архиепископу — с помощью большой увесистой дубины. Если же говорить в общем, святая цель Гайбраша не задумываясь убивать всех агрессивно настроенных против него монстров и NPC. Потому что не надо лезть супротив душевного человека!



Почему ты, паромщик, не смазал уключины маслом? Я убью тебя, лодочник!

Не как у людей

Про графику Soulbringer говорить трудно. Больно. Слезы текут, опять же. Посадить столь плавную, идиллическую, всем-ребятам-примерную анимацию персонажей в такие угрюмые палаты! Преступление. Полностью полигональная графика проекта позволила сделать камеру вращаемой вокруг Гайбраша на все 360. Что, одновременно, удобно и не слишком. Посмотреть бои (о, какие битвы! "Гла-

Первая кровь. Реалистично забрызганный снег. Круто.





диатор” чистой воды) и умереть — это можно. А вот запросто ткнуть мышкой туда, где, по вашему мнению, Гайбрашу будет максимально уютно и хорошо, нельзя. Точнее, тяжело. Разноубогие детали игровой обстановки всегда настороже, никогда не поленятся внезапно встать неприступной стеной между курсором и полюбившейся вам с первого взгляда точкой на карте. Как результат, смятение вашего альтер-эго на экране. Он почти кричит: “Что, туда? Ты обезумел? Глаза раскрой! Эй, кто-нибудь, поднимите ему веки!” Но идет, послушный. В бою жутко неудобно. Сколько душевных парней погибло из-за нерешенного правильно интерфейсного вопроса! Легионы трупов — и все проклинают одного и того же дизайнера.

Графический движок проповедует спартанские нравы. Никаких лишних цветов, гегемония черного, белого и серого изредка разбавляется коричневым. Ну что за романтики! Неизбежно холмистый ландшафт мог бы выглядеть привлекательно, если бы не лежащие на нем грязные текстуры. Кто-то забыл простирнуть одеялко. Псевдотуман сурово ограничивает видимость, выхватывая из темноты лишь кусочек земли прямо перед носом. Нас заставляют передвигаться вслепую, без всякой карты, по азимуту. Суровое воспитание, им бы гордились даже те самые древние греки, с которых все и началось. Как результат, карты-области кажутся необъятными, мир бесконечным, а смелое предположение, что даже в давно исследованном вдоль и поперек крае можно обнаружить что-нибудь новенькое, зачастую оказывается правдой.

Мы называем это двойной неприятностью со льдом и снегом. Смешать, взболтать, выпить взахлеб.





Большая часть игрового времени занята осторожным, внимательным осмотром окружающих достопримечательностей. Обычно это достаточно обыденное занятие приправляется большим количеством монструозной приправы: всенепременные скелеты, зомби, бандиты, привидения, горгульи. Вся эта братия праздно и беспорядочно шатается по серым просторам, норовя убить кого-нибудь беззащитного, вроде Гайбраша. Для людей нервных это постоянный стресс, им не добыть почетный титул “Душки”. Зато любящие крепко поспорить с применением грубой силы, будут крайне довольны. Вот подкатывает очередная разношерстная ватага, размахивающая мечами, палицами, шестами, дубьем. Кастрюльники! Наш замечательный Гайбраш вытягивает подходящее оружие и застывает в боевой стойке. Начинается настоящее развлечение!

Рой ЦАРАПИЙ, эсквайр

Между Revenant и Fallout

Мечом помахать — страсть как люблю!

Бой в полном контакте — вещь, для которой, собственно, и создавался Soulbringer. Чернушные задники можно принять и понять, если единожды почувствовать вкус чужой крови на забрызганном ею лице, ощутить гладкий расчет мощного удара шестом, всесокрушающую агрессию нокаутирующего полета палицы. Приемы смотрятся глубоко технично, естественно, завораживающе. Наш герой, надо отдать должное его аниматорам, великолепно двигается с любым холодным оружием в руке. Настолько красиво, чтобы одной своей пластикой заставить вас пройти игру до конца.

Богатый набор оружия приятно щекочет полушария мозга, особенно левое. Каждой железяке полагается по пять видов ударов: не обделены ни нож, ни двуручный меч. Приемы для более убойного оружия открываются не сразу, по мере роста значения в одной из пяти характеристик персонажа, Combat Ability. Второй важный параметр, Speed, отвечает за скорость нанесение удара и вероятность ухода из-под ответной любезности. Само собой, в изящном исполнении. В определенный момент боя наш “душканчик” вдруг чувствует острую необходимость пригнуться, внезапно шагнуть в сторону или отойти назад. Вражеский удар проходит мимо, инициатива утеряна, а открывшийся противник незамедлительно получает компенсацию по своей неудачливой голове. Или ногам, или животу. Всякое бывает.

Теперь к вопросу о Revenant и Fallout. Готов обосновать! Из первого позаимствована идея многочисленных ударов для каждого оружия и возможность их комбинировать (об этом чуть позже). Что касается последнего, то здесь родство скорее духовное. Вспомните неторопливую, деловито-продуманную атмосферу обычной битвы в Fallout. Soulbringer может похвастаться тем же сибаритским темпераментом. Любое действие Гайбраш (вот прилипло!) делает будто нехотя. На секунду усомнившись в правильности приказа сверху. Таких мозговитых солдат очень не любят генералы, но ведь наша ситуация немного иная. Излишняя спешка обычно приводит к нервной горячке и дятловидному перестуку по паре клавиш, закрепленных за самыми сильными ударами. Зато Soulbringer располагает к обдуманному, но в то же время динамичному бою. Золотая середина.

Физика близка к реальности. Интерфейс лишь помогает отметить свою цель и автоматически поворачиваться в ее направлении. Но если кто-то еще попадается на пути большой суковатой рогатины, то обязательно получает по полной программе. Иногда даже удается зацепить сразу нескольких просителей широким взмахом мускулистой ручонки. Детям — мороженое, бабе — цветы. Все как у классика. Между прочим, работает даже принцип разности высот. В ближнем бою удобнее стоять снизу, постепенно перепиливая вражеские ходули, в то время как его (врага) оружие со свистом пролетает где-то над вашей рыжей головой.

Наконец, макросы. Soulbringer дает вам уникальный шанс составить серии собственных уникальных атак. Предельное количество ударов в одной комбинации — целых пятнадцать штук! Здесь надо отметить, что буквально каждый прием обладает рядом достоинств и недостатков. Одни более быстрые, другие мощнее. Одни колющие, другие рубящие. Каждый направлен в свою точку на теле противника. Грамотная комбинация учитывает особенности ударов и максимально их использует: переходы из одной плоскости боя в дру-

Хит

гую, смену уровней и стилей. Сложная и интересная штука, если с ней повозиться и оценить. Тем более что для каждого вида монстров лучше всего работает лишь один тип оружия. Скелеты в принципе не страдают от попыток разрезать или расщепить их мечом. Зато отчаянно боятся шестов и палиц! Думаю, принцип ясен. Зачастую за время одного боя приходится менять несколько видов оружия, искусно вплетать магические заклинания и постоянно маневрировать. Иногда же проще всего расстрелять врага издалека, из лука или spell'ами. Жаль только, что полет стрелы обсчитывается так же честно, как и удары ближнего боя, поэтому попасть в бодро двигающегося противника ужасно сложно. Не остановить бегущего бизона!

Магия и мантры

Конечно, есть еще и магия. Без нее с противными злыми волшебниками никак не сладить. Следующий тезис таков: магии много. Нет, больше, чем вы когда-либо будете использовать. Например, можете ли вы представить себе, зачем сделано заклинание, на время останавливающее непогоду? Совершенно очевидно, это проквестовая заготовка на один-единственный случай. Одноразовая мантра.

Как и обещалось, четко работает схема дробления и противостояния магических школ. Увлекшись fire bolt'ами, я не заметил как огонь занял примерно половину положенного круга-индикатора. Водным заклятьям пришлось туговато, зато все нацеленные в меня fireball'ы честно не причиняли ни малейшего вреда. Замечательнейшее ощущение, этот полный иммунитет, скажу я вам.

В ситуации с магией авторы Soulbringer проявили удивительную мудрость и стойкость характера. Вместо того чтобы наделить волшебника положенным тому безграничным могуществом, они сурово урезали его паек. Просто не дали маны в достаточных для Армагеддона количествах. Магию приходится использовать только в крайних случаях — ведь мана не регенерирует естественным образом, а искусственная подзарядка запасов с помощью специальных снадобий оказывается ощутимо дорогостоящей. На пользователей оккультных наук из той же Diablo герой Soulbringer смотрит как на бездарных транжир. Ему, Гайбрашу, приходится экономить на всем и не бояться давить врага с помощью грубой силы. Это называется мягким обаянием игрового баланса и ценится превыше всего. Молодцы, без вопросов.

Дальнейшая игра строится на только что перечисленных исполинских слонах. Изрядные доли кинематографичного мотивированного насилия над исчадиями и домочадцами рая, путешествие по бесконечным серым холмам родины и периодические скриптовые сценки, подталкивающие развитие сюжета. Опять же, в соответствии с классикой жанра: "и вечный бой, покой нам только снится". Некоторым нравится. Остальные завидуют.

Фредди "Неродственник" ТРИПВУД, английский пэр

• Справка «Забрала»

НАШ ВЫБОР EXE

Игра: Soulbringer
Веб-сайт игры: www.soulbringer-game.com
Разработчик: Infogrames
Веб-сайт разработчика: www.infogrames.co.uk
Издатель: Interplay
Веб-сайт издателя: www.interplay.com

Графика:	3,5	Управление:	4,5
Музыка:	2	Сложность:	средняя
Звук:	2	Сюжет:	4
Интересность:			**4,5**

Суть: Возможно, новая классика жанра. Смесь РПГ и квеста с отточенными до умопомрачения боями и нестандартной магической системой. Легче перечислить обыденные черты Soulbringer, чем инновационные.

Системные требования: Windows 95/98, Pentium 233, 32 Мбайта ОЗУ, 8x CD-ROM, 3D-акселератор (4 Мбайта), DirectX 6.(4 Мбайта), DirectX 5.0+.

Замечательная маленькая деталь. Убегающего противника можно выследить по отпечаткам его лап в глубоком снегу. Молодцы!





Сергей Бабенко

Не спорьте, хорошая ролевая игра сродни настоящему блюзу. Блюзу, исполненному мастером, вложившим в свою игру всего себя. Тот же берущий за живое драйв, тот же ритм, тот же мелодический рисунок, тот же кайф, наконец. Человек играет вот уже три часа, а тебе все мало... Легендарный блюзовый гитарист-виртуоз и певец Юрий Наумов с десяток лет живет в далекой Америке. И его редкие приезды сюда, на родину, всякий раз становятся настоящим праздником. Так, иногда, бывает и с играми...

■Главные редактора А. ВЕРШИНИН, К. ПОЛУЛУННАЯ

РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ:
Масса СКАР (зам. главного редактора), Э. ЮСУПОВ (ближне-восточное отделение), преп. С. УЗБЕКОВ (ученый секретарь), Д. ШРАМОВ (отдел наращивания опыта без читов). С.САРКАСТИЧНЫЙ (изучение и пропаганда D&D-правил).

■Генеральный директор Андрей "Товарняк" Вермелев (ББ)

ДИРЕКЦИЯ:
Масса Скар, Алексей "Шкварк" Ворчилин, Степан Порезов, Ашот Фингалян.

■Адрес:
117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8.
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263

■Отдел распространения: (095)232-2165
■Отдел рекламы: (095)232-2261, 232-2263, Галина Рогозина

Учредитель и издатель — Издательский дом "В ЗАБРАЛО!", 2000 Тираж сертифицирован 35.000 экз.

Подписание номера в печать: 11.06
Отпечатано в Acta Print Oy, Finland
1 2 3 4 5 6 7 9 10

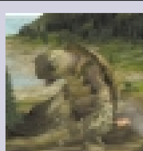
Шутер как роман



Урок литературного мастерства для любителей КРОВИЩИ. В роли преподавателя — Legendарный квестостроитель Боб Бейтс!

стр. 2

Чиста английский юмор



Питомцы Питера Молиньё шутят в лучших традициях поручика Ржевского

стр. 5

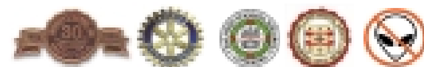
Райское наслаждение

Black & White еще нет, но Василий Петров уже заказал для этой игры платиновый "Наш выбор"

стр. 8

ДЕВЕЛОПЕРСКАЯ ПРАВДА

ОСНОВАНА В 13:32 27.12.99 ЛИПЗУБЕН



ИЮЛЬ, ПОЛИГОН

№ 2 (0002) 2000 г. Рекомендуемая цена в России — 57 руб. 00 коп.

ЗВЕЗДА И СМЕРТЬ LOOKING GLASS STUDIOS

"МЫ ВСКРЫЛИ ШАМПАНСКОЕ, ОСТАВШЕЕСЯ ОТ ВЕЧЕРИНКИ В ЧЕСТЬ ВЫПУСКА THIEF II, РАЗЛИЛИ БУТЫЛКУ ОТЛИЧНОЙ ВОДКИ, КОТОРУЮ ПОЛУЧИЛИ В КОМПЛЕКТЕ НАГРАД ЗА ЛУЧШУЮ ИГРУ ГОДА ОТ РУССКОГО ЖУРНАЛА GAME.EXE, И ТО ПИВО, КОТОРОЕ МЫ, В ПРИНЦИПЕ, НЕ ДОЛЖНЫ БЫЛИ ПИТЬ, НО ВСЕ РАВНО ПИЛИ ПОЗДНИМИ НОЧАМИ, КОГДА ПРИХОДИЛОСЬ РАБОТАТЬ СВЕРХУРОЧНО..."



Дом, где они жили. Весь третий этаж. Фото Массы Скара.

ТИМ СТЕЛЬМАХ (TIM STELLMACH), ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР LOOKING GLASS

9 113 стр.



Награды Looking Glass Studios. Нижняя полка, вторая досочка слева — узнаете?

Фото Майка Кржановски (Mike Chrzanowski)

Скорость передачи данных на FTP-сервер типографии ACTA Print — 58,7 Кб/с

E-mail: devtruth@game-exe.ru

Может ли игрушка в жанре action рассказать историю, трогающую до глубины души?

Повествование в действии

И в самом деле: может ли action-игрушка преподнести вам историю, которая тронет вас до глубины души?

Да, может.

И хотя изначальная цель любой action-игры — добавить адреналина в кровь, действие с контекстом (в противовес просто действию) все же сильно улучшает ощущения игрока, и за такой контекст отвечает хороший, профессиональный, сюжет. Предлагаемый вашему вниманию материал пытается объяснить, как сделать так, чтобы рассказ стал полноценным участником весьма консервативного и ограниченного в этом смысле жанра action.

ЛИЧНОЕ ДЕЛО



Боб Бейтс (Bob Bates) является руководителем всемирно известной компании Legend Entertainment, которую он и основал вместе с Майком Вердю (Mike Verdu) в далеком 1989 году. До Legend Боб работал в не менее знаменитой Infocom, куда пришел в 1986 году. На его инфокомовском счету текстовые квесты Sherlock! The Riddle of the Crown Jewels и Arthur: The Quest for Excalibur. Ну а в Legend он работал над TimeQuest, Eric The Unready (была названа несколькими журналами "Лучшим квестом 1993 года"), John Saul's Blackstone Chronicles (в качестве дизайнера и соавтора), а также, как продюсер, имел непосредственное отношение к выпуску таких игр, как Callahan's Crosstime Salloon, Mission Critical, The Sword of Shannara и The Wheel of Time.

Основы повествования

Вне зависимости от способа подачи истории, основы повествования не меняются. Обычно литераторы имеют дело с персонажем, окружающей обстановкой и сюжетом; то же самое верно и для разработчиков игр. Другими словами, вашей игре нужны интересные люди в интересных местах, делающие интересные дела. Для начала, разберемся с сюжетом.



The Wheel of Time. Скриншот Михаила Новикова.

Структура из трех актов

Это старый прием, очень старый. Аристотель первым описал этот подход в своей "Поэзии", правда, его громкое имя придало простой идее ореол неприступности. На самом же деле, все очень просто: у рассказа должно быть начало, середина и конец.

История завязывается, когда у главного героя возникает проблема, с этого-то и надо начинать игру.

Ни в коем случае не начинайте с занудного двадцатиминутного видеоролика, объясняющего историю мира и место героя в нем. Возьмите любую приключенческую книгу и прочитайте первую страницу. Вы сразу окажетесь в центре погони или стрельбы, и только потом автор переведет дыхание и объяснит, что это были за люди и откуда взялись их проблемы.

Неважно, разрабатываете вы шутер или скроллер, начните с короткой сценки, где игроку не надо много знать, но необходимо действовать. Он многое поймет сам, без формального объяснения. Сама обстановка и препятствия, которые вы поставите у него на пути, введут игрока в мир вашего персонажа. Дав ему проблему и заставив решить ее, считайте, что вы уже начали процесс повествования.

В Oddworld: Abe's Oddysee рассказ начинается с момента, когда Эйб узнает, что его хотят

пустить на мясо. В Unreal — с того, что корабль падает и вам надо из него выбраться. В Half-Life — когда вам становится известно, что на базе Black Mesa случилось нечто ужасное.

Середина истории предназначена для того, чтобы еще сильнее усложнить проблему героя. У него появляется все больше и больше проблем, хотя он и пытается решить их. История кончается, когда он с ней наконец разберется.

Вот хороший способ запомнить эту простую трехактную структуру: в первом акте вы представляете героя и сразу же загоняете его на дерево, во втором — кидаетесь в него камнями, в третьем — даете ему спуститься на землю.

Создание персонажа

Трехактная структура — основа для создания сюжета. Теперь надо поговорить о двух других важнейших элементах повествования — обстановке и персонаже ("интересные места" и "интересные люди"). Проблем с интересной обстановкой у разработчиков игр обычно не возникает. Так что обратим свой взор на персонажи.

Самое увлекательное, что есть в рассказе, — это персонажи. События интересны только своим значением для персонажей игры или игрока. Сюжет без персонажей ненамного интереснее списка покупок — просто одно событие происходит за другим. Человек — вот мерило всех вещей. Другими словами, людям интересны именно люди.

Многие разработчики не хотят создавать сильного главного героя, считая, что центральное место должна занять личность игрока. Начиная с аморфного инфокомовского ("Инфоком")* "вы", некоторые игры дают самый упрощенный набросок героя, оставляя игроку наполнять его своими чертами характера.

Это не всегда мудро. Игры, успешные с коммерческой и эстетической точек зрения, чаще представляют героев с четко заданными личностями. Игроки, похоже, готовы с радостью занять место Дюка Ньюкема, Лары Крофт или Джеймса Бонда, не пытаясь наложить свои личности на персонажей. Как зрители в кино отождествляют себя с героями на экране, так и игроки получают свой кайф, взяв напрокат личность героя.



The Wheel of Time. Скриншот Михаила Новикова.

Создать запоминающийся персонаж очень сложно, но результат (и коммерческий, и эстетический) того стоит. Начните со "взгляда со стороны" на свой рассказ и подумайте, какие таланты и особенности характера нужны герою, чтобы совершить все те действия, которые двигают повествование.

Когда личность придумана, надо сделать еще один основополагающий выбор.

В литературе ценность рассказа часто измеряется процессом роста героя. Какие изменения вносят напасти в характер персонажа? Какие уроки он из них выносит? Как он относится к изменениям в жизни? Как то, что с ним случилось, превратило его в другого человека?

Но в некоторых рассказах, наоборот, герой абсолютно не меняется. Он всегда одинаков, заставляя мир прогибаться под него. Идеальный пример — Джеймс Бонд. В конце фильма это всегда тот же самый самоуверенный лощеный агент, каким он был в начале. И мы можем рассчитывать на то, что он останется таким же и в следующей картине. И мы даже разочаровались бы, если бы он вдруг изменился!

Для писателя сложнее осуществить первый вариант, но и удовольствия в случае успеха гораздо больше.

Прежде чем закончить разговор о персонажах, следует сказать, что NPC (не контролируемые игроком персонажи) могут играть очень важную роль, которую в кино часто играют герои второго плана. Они могут проявлять эмоции и реакции, которые герой просто не имеет права показать. Как часто мы видим в фильмах хладнокровного героя со стальным взглядом, встающим на пути злодея без малейшей дрожи, а в это самое время местные жители в углу экрана с ужасом в глазах пытаются найти укрытие! Эта техника иногда является единственным способом вызвать у игрока те эмоции, которые вам нужны.

Интерактивность

Требование интерактивности — это вызов для разработчика игры, который хочет быть рассказчиком. В обычных рассказах автор полностью контролирует происходящее, а читатели пассивно воспринимают принятые им решения. В игре все иначе: есть прямой конфликт между свободой, которую мы даем игроку, и линейностью, необходимой для любого нормального рассказа.

Решение в том, чтобы создать области, где игрок имеет свободу выбора, и соединить эти куски в линейную последовательность.

Другими словами, разбить игру на отдельные уровни.

В фильмах есть сцены, в книгах — главы, в action-играх основной единицей повествования является уровень.

На каждом уровне перед игроком встает небольшая задача, которая каким-то образом связана со всей историей. Способ решения задачи зависит от игрока, его способностей и ума. Известно только, что если уровень пройден — задача была решена. Именно в этот момент, как бы невзначай, можно что-то рассказать игроку: описать задачу следующей миссии или показать ролик, демонстрирующий результаты прохождения уровня и подводящий игрока к следующей проблеме (техника, умело использованная в нашей недавней игре The Wheel of Time).

Как несложный пример можно рассмотреть уровень, где герой должен до заката добраться до постоялого двора, но для этого ему необходимо пересечь хорошо охраняемую реку. Игрок может переплыть ее в укромном месте, перелететь через нее на лиане или, победив тролля, перейти по мосту. Важно только то, что он одерживает верх над враждебной средой и доживает до вечера. Игрок сам дописал некоторые детали истории, но основная сюжетная линия осталась в руках автора, который

может сказать: “То, что ты добрался до постоялого двора, — твоя личная заслуга, но следующая группа монстров собирается атаковать тебя на рассвете, а тем временем в замке такое творится...”

При линейной последовательности уровней игрок осмысленно взаимодействует с игрой, но автор сохраняет контроль над сюжетом.

Инструменты

Раньше мы смотрели на книги, как на модели для повествования. Однако сегодня наша работа больше похожа на написание киносценариев, и мы должны использовать те же инструменты, что и создатели фильмов. Это особенно верно, кода мы говорим о врезках, сценарных событиях** и при каждом использовании диалога.

Врезки

Врезки — это маленькие фильмы. И вам, как разработчику игры, придется стать и сценаристом, и режиссером, и оператором в одном лице. Но звание многостаночника приносит и ответственность. Игрок был вскормлен телевидением и кинофильмами, у него уже есть отработанные тесты качества диалога, работы камеры, актерского мастерства и сюжета. Если ваше творение не дотянет до профессионального уровня, игроки будут закатывать глаза, а пресса съест вас с потрохами.

Каждая врезка должна иметь собственную цель. Это может быть развитие персонажа, переход действия в другое место, продвижение сюжета или новое задание для предстоящей миссии. Очень полезно будет сотрудничество с профессионалами (писателями и художниками), которые помогут наиболее экономично достичь поставленных целей. Таким образом можно убить двух зайцев: игроки оценят ваш профессионализм, а бюджет не поднимется на космические высоты за счет длиннющих врезок, которые стоят больших денег и вызывают еще большую скуку.

Сценарные события

Сценарные события — это короткие сценки внутри уровней, которые обычно вызываются действиями игрока (хотя они могут происходить и по времени). Короткие диалоги или какие-то действия могут весьма эффективно поддерживать сюжетную линию, развивать персонаж или направлять игрока к новым целям. Одним из лучших примеров сценарных событий в action-игре являются начальные уровни игры Half-Life.



The Wheel of Time. Скриншот Михаила Новикова.

Диалоги

С обычной речью хороший диалог не имеет ничего общего. В жизни мы запинаемся, заикаемся, делаем странные паузы, повторяем что-то по нескольку раз. В фильме или игре это недопустимо. Диалог должен быть четким и целенаправленным, без лишних слов. Нельзя заставлять игрока терять время.

Более того! Каждая строка диалога должна нести двойную нагрузку: она должна не только двигать сюжет, но и развивать персонаж.

Ни в коем случае нельзя в диалоге повторять то, что игроку уже известно. Это потеря его времени.

Будьте тоньше — никогда не заставляйте один персонаж говорить другому вещи, которые тот и так знает, чтобы дать информацию игроку. Ничто не выдает начинающего писателя сильнее, чем фраза вроде: “Как вы уже знаете, лорд Велдран, заклинание не сработает, если не поместить все три магических камня на свои места”.

Заключение

В конце концов, игра должна быть историей героя, а не игрока. Конечно, именно игрок продвигает действие, но вы, как автор, должны решить, что все это значит. Платон писал: “Неизученная жизнь не стоит того, чтобы прожить ее”. И хотя похождения вашего героя не обязаны быть изучены, чтобы быть стоящими, если рассказать историю его реакций на требования сюжета, игра станет интереснее.

Жанр action-игр задает очень узкие рамки — есть соглашения, которых необходимо придерживаться, и кажется, что места для творчества маловато. Но все же он не сложнее жанра “трагедии мести”, а ведь Шекспир в свое время сумел поместить в его рамки “Гамлета”...

И, наконец, обсудив, как надо писать рассказ, надо отметить, что для начала все-таки нужно иметь историю, стоящую рассказа.

Вы автор. У вас должна быть идея, цель, великая истина. Нужно шагнуть за пределы обычного и посмотреть со стороны, как все устроено или как должно быть устроено.

То, что вы найдете, отправившись в такое путешествие, — приз героя. Только вы будете знать, что это. Вы должны будете вернуться и передать это знание остальным.

Если вы предпримете это путешествие, в вашем рассказе будет самородок мудрости. Не как у проповедников, вам не придется его навязывать, просто он будет там. Он, как бы невзначай, повлияет на все решения, которые вы сделаете в процессе разработки. Он станет тем, о чем ваш рассказ.

И тогда это будет достойный рассказ.

Боб БЕЙТС
(bbates@legendent.com).

Перевод с английского
Господина ПЭЖЭ.

* “Инфоком” (Infocom) — фирма, прославившаяся великолепными текстовыми квестами, где главным персонажем был сам игрок — к нему так и обращались: “you are standing in a maze with dark and twisted passages, all alike”.

** Сценарные события (scripted events), то есть события, происходящие в игре независимо от действий игрока, но в такие моменты и таким образом, чтобы влиять на его настроение. Например, гибель ученых (от лап монстров) в начале Half-Life происходит независимо от игрока, но только тогда, когда он поблизости и может наблюдать эти сцены.

Мировая премьера

Конфетка для журналистов

Продолжение. Начало см. в ## 8-11'99, 2-6'00

Пятница. Вечер. Окружив монитор Питера, мы с нетерпением ждем начала представления. Весь прошлый год технический директор Тим Ранс (Tim Rance) выполнял секретное задание особой важности — собирал онлайновую версию Black & White. Сегодня его детище подвергнется первому испытанию. Оно тем более необходимо, что в понедельник к нам приедут журналисты из журналов PC Zone и Edge, планирующие сделать материал о ходе работ над Black & White. Им уже обещан "Первый взгляд" на работающую версию Black & White: The Gathering.

Ну а вообще мы намерены сделать две онлайновых версии игры — B&W: Worlds и B&W: The Gathering. Worlds — это смесь стратегии, тактики, планирования и распределения ресурсов максимум для восьми игроков. The Gathering, по правде говоря, больше похожа на онлайновый форум. Подробнее я расскажу о ней чуть позже. Обе версии доступны через одиночную игру: вам нужно лишь войти в Citadel, новый вариант options-меню.

Обычно такого рода меню однообразны и скучны, но только не у нас. Представьте себе, попадая в нашу "Цитадель", вы обнаруживаете нечто похожее на дворец размером с огромный космический корабль. Каждое помещение открывает различные функции игры. В "комнате" Remote Realms находятся порталы, ведущие к обеим онлайн-версиям B&W. Вы входите туда, подтверждаете выбор и попадаете на глобальный сервер Electronic Arts, после чего можете начинать с играть людьми со всего света.



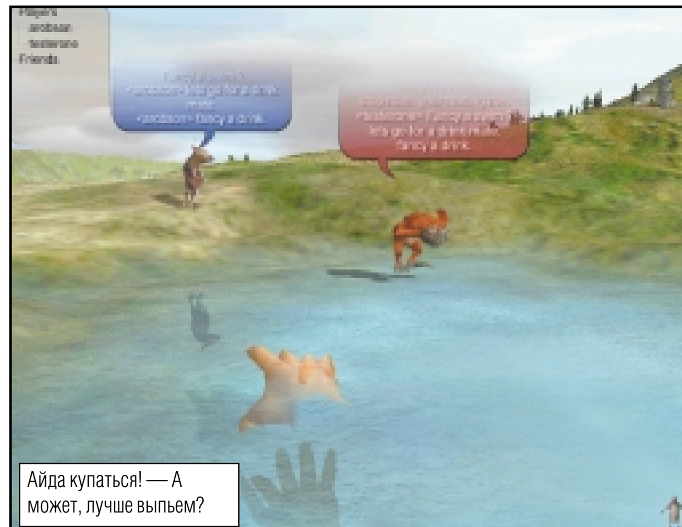
Сегодня предметом рассмотрения стала версия 0.01 The Gathering, работающая в нашей офисной сети. The Gathering, для которой источником вдохновения послужила... ICQ, — это такое место, где все желающие могут собраться, обсудить игру, поделиться секретами и даже договориться о поединке. Вашим олицетворением в The Gathering становится некое существо, транспортированное через портал в глобальную сеть.

После вывода существа на просторы сети игроку открываются для посещения множество островов. Будет островчат, где до 16 человек смогут обсуждать все мыслимые и не очень вопросы. Общение будет проходить посредством существа, находящегося на острове. Сообщения всплывают, как в комиксах, в виде облачков рядом с головой говорящего. Именно этот остров мы и тестируем сегодня.

Тим и Питер вошли в сеть. На острове, как и ожидалось, появились ухмыляющаяся обезьяна и раскорячившаяся корова. Первые сообщения введены — животные начали разговор. Впечатляет. Среди охов и вздохов проскакивали конструктивные предложения вроде: "Может, при первой встрече зверям стоит раскланяться и пожать друг другу руки, то бишь лапы?" или "Это то, что надо! Что если показывать сообщения разными цветами, чтобы было понятно, где чьи слова?" Но тут обезьяна Тима прямо посреди разговора присела... чтобы облегчиться. Послышались смешки. Ничуть не смутившись, Тим объяснил, что для онлайн-версии он использовал AI существ, реализованный непосредственно в игре, и пообещал, что ни за что не допустит подобного в окон-



Они нашли друг друга.



Айда купаться! — А может, лучше выпьем?

чательном варианте B&W. “А почему бы и нет?” — поинтересовались все...

Чуть позже выявились и другие ошибки. Например, когда животные бродят туда-сюда, их сообщения наплывают друг на друга. Но зато все работает! Небольшая доводка за выходные — и у нас есть готовая демо-версия для журналистов!

Будут и другие острова. Один, что-то вроде спортивного зала для животных, позволит им тренироваться и таким образом поддерживать себя в хорошей физической форме. Другой — идеальное место для упражнений в заклинаниях и обмене знаниями о магических знаках. Третий станет полем битв. Возможно, будет еще и игровой остров, где игроки с помощью своих героев смогут сразиться, например, в шахматы или го.



Драться — не хорошо.

Уходя в оффлайн, вы снова попадаете в “Цитадель”. Все новые знания и умения, приобретенные на островах, остаются с вами в игре. The Gathering содержит чуть-чуть искусственного интеллекта (существа находятся под контролем своих владельцев), поэтому, скорее всего, мы ее первой и закончим.

Планируется сделать эту часть игры бесплатной демо-версией для скачивания из Интернета (или же вы найдете ее на диске вашего любимого журнала), и произойти это должно непосредственно перед релизом B&W. Словом, The Gathering станет первым интерактивным взглядом на мир Black & White. Кроме того, здесь вы получите свое первое животное для игры.

Стив ДЖЕКСОН.
(Наш очарованный соб.корр.)
Гилдфорд (Великобритания).
© Steve Jackson 1999

Свиньи, пожирающие обезьян

В мире глюков

Ох уж эти баги... Нет, нет, я не о мифической ошибке-2000. В разработке игр мифические глюки сами по себе мифы. Ошибки программирования — реальность, с которой кодеры сталкиваются каждый день. И чем ближе игра к завершению, тем изощреннее они становятся! Некоторые способны намертво подвесить игру. Но есть и такие, что доводят нас до истерики...

Однажды, прохаживаясь по офису, я наблюдал, как художник Энди Басс (Andy Bass) обнаружил баг, который мы тут же окрестили “жрет, как свинья”. Энди трудился над выражениями обезьянней морды, тестируя их в игровом режиме. Горилла появилась на экране и начала разгуливать по близлежащей деревне. Животина была очень голодной и, разумеется, тут же принялась искать еду. Рядом в грязи копалась свинья. Обезьяна нагнулась и подняла свинью с твердым намерением немедленно отправить ее в свою пасть. И тут, к нашему величайшему удивлению, обезьяна... исчезла с экрана монитора!

Это событие не на шутку напугало программистов, тут же вываливших массу различных объяснений этого глюка. Каждый обвинял кого-то другого. В конце концов, Джонти Барнс (Jonty Barnes) нашел реальную причину ошибки: голодная обезьяна подняла маленькую, но тоже голодную свинку, оторвав ее от еды. В тот момент, когда обезьяна собралась проглотить свинью, годящуюся ей на один укус, свинья открыла рот, чтобы в очередной раз набить его пищей. Ближайшим съедобным объектом оказалась... обезьяна! Так маленькая свинка одним махом проглотила большущего Кинг-Конга!

Местные жители при определенных обстоятельствах тоже способны проявлять некоторую несогласованность в поисках еды. Джейми Дюрран заметил селянина, зацик-



Монстр, а не черепаха!

лившегося на пути между местным "супермаркетом" в виде сарая и домом. Каждый раз на полпути к сараю он разворачивался и брел домой, а лишь заглянув в родные двери, тут же из них выходил и направлялся назад к сараю. Пройдя полдороги, он вновь возвращался домой. Получился заколдованный круг, из которого невозможно было вырваться.

Выяснилось, что данный человечек, обычно работающий в поле, сильно проголодался. А потому он отправился домой, чтобы пообедать. Придя туда, он обнаружил пустой стол — в доме просто не было еды. Это немедленно вызвало задание посетить местный склад продовольствия для пополнения припасов. Но на полпути "проверка статуса" выдала, что он голоден. И он вновь был отправлен обедать. И т.д. и т.п.

Программисты годы потратили на шлифовку AI, оптимизируя код таким образом, чтобы существа обладали собственными "реальными" жизнями и не требовали от игрока четких указаний к действиям. И что мы имеем в итоге? Поведение наших монстриков и их взаимодействие по-прежнему развлекают Lionhead на всю катушку.

В прошлых записках я уже упоминал животное, которое пришло в Мир голодным, огляделось вокруг в поисках еды и быстренько слопало... само себя! Был еще случай, когда Энди Робсон диагностировал у одной из своих черепах умопомешательство. Или, может быть, она просто была склонна к суициду. Поползав по Миру целый день, она почувствовала себя усталой и решила немного поспать. К сожалению, это случилось в тот момент, когда черепаха находилась в озере. В общем, она утонула...

Читатели, внимательно следящие за историей Lionhead, знают, что на определенном этапе игры ваш питомец встретит существо, контролируемое компьютерным игроком. Два животных могут взаимодействовать по-разному.

Завершается работа над той частью программы, которая отвечает за анимацию поединков. Две гигантские животины должны эффектно заниматься рукоприкладством: награждать друг друга оплеухами, давать друг другу пинки под зад и проч. И побеждать, разумеется. Но до тех пор пока у нас не было системы повреждений, животные могли пинать друг друга часами и при этом ни капли не пострадать. Подобный мордобой всегда привлекает к себе внимание, а потому вокруг компьютера аниматора Эрика Бэйли (Eric Bailey), когда тот тестировал драки, обычно толпилось пол-офиса.


Битва гигантов.

Однажды был такой случай: огромная корова дубасила огромного тигра. Они умело били друг друга, перемещаясь по местности. Но затем, без всякой видимой причины, вдруг остановились и... начали танцевать! Корова изображала танец из фильма Saturday Night Fever. Она двигалась, задрав одно копыто. Тигр стал матерым брейк-дансером, прыгая задом наперед и вращаясь на голове. Позже Эрик признался, что тайно работал над этой "танцевальной" подпрограммой, чтобы сделать нам сюрприз. Однако никто так и не понял, почему ошибка программы вдруг превратила двух злейших врагов в партнеров по танцу.

Еще один баг в поведении существа вызвал у нас настоящее отвращение. Комментарии очевидцев: "О боже! Вы это видели? Это мерзко..." Как вы могли заметить, мы стараемся добиться от существ максимально реалистичного поведения. Но охочие до развлечений программисты и художники иногда утопают в подобном "реализме". Когда начальства поблизости нет, они встраивают... эээ... сексуальные и... хмм... выделительные функции в поведение персонажей. Не думаю, что многие из этих "примочек" попадут в финальную версию игры (если вообще попадут). Но когда вы два с лишним года работаете над игрой, то поневоле создаете некоторые идиотские вещи просто для развлечения.

Короче говоря, то самое "мерзкое поведение" было продемонстрировано обезьяной. Чувствуя невыносимую нужду, она присела в пышнозеленом плодовом кустарнике. Сделав свое дело, она расцвела довольной улыбкой. Но тут обезьяна почувствовала голод. Ближайшей едой стал, как вы, наверное, уже догадались, плодовый кустарник. Сорвав



фрукт, обезьяна принялась его жевать. Отвратительный коричневый оттенок, только что приобретенный плодом, обезьяну не остановил — она с удовольствием поедала тошнотворный фрукт, вызывая у наблюдателей вопли ужаса и гримасы отвращения.

Ричард Эванс, программировавший большую часть AI существ, вопил громче всех. Подобное поведение обезьяны, решили мы, объясняется тем, что Ричард попросту не сумел "научить" ее не есть собственные испражнения. Но нет! Ричард забеспокоился только потому, что существо было очевидно счастливо, поедая грязную пищу. Он вписал-таки соответствующий код для случая, когда животное съест что-нибудь противное. А теперь выяснилось, что эта часть его кода не работает!

Спустя мгновение обезьяна увеличилась вдвое и внезапно скорчилась от ужасных болей в животе. Тут Ричард заулыбался. Именно этого момента он и ждал...

Джек СТИВЕНСОН.
(Наш очарованный спец.корр.)

Гилдфорд (Великобритания).
© Steve Jackson 2000

Рай на Земле возможен

Мечты сбываются!

Гигантская работа над движком Black & White близка к завершению. Эстафета переходит к игровым программистам и дизайнерам, отвечающим за сюжет игры, задания и события, придающие игре драйв. Писатель Джеймс Лич (James Leach) сочиняет длинные диалоги и изобретает квестоподобные задания для одиночной игры. У этого человека уникальный опыт работы в индустрии. До перехода в Bullfrog, где он трудился над такими проектами, как Syndicate Wars, Theme Hospital и Dungeon Keeper, Джеймс был редактором журнала SNES Superplay.

Недавно Джеймс написал отчет о разработке мира, названного Эдем (Eden). В нем есть все — начиная с концепции и заканчивая нынешним состоянием. Читая этот отчет, я лишний раз открываю для себя потрясающе, до мелочей детализированную картину, с которой игрок столкнется в финальной версии игры. Итак, давайте заглянем в труд Джеймса Лича:

"Эдем, мир, в котором происходит действие Black & White, — одно из самых сложных образований, когда-либо виденных в играх. Два года назад мы решили достичь невозможного. Мы мечтали о невероятной точности, потрясающем уровне детализации, полной онлайн-поддержке и даже погодной системе, отражающей происходящее в реальном мире (с помощью подкачки информации из Сети). Мы хотели видеть снег на крышах, наводнения и солнечные блики. И, как выяснилось, почти все наши мечты осуществились!

После долгих часов обсуждений и планирования внешнего вида Эдема мы сумели создать вращаемый трехмерный ландшафт с потрясающей детализацией. Вы можете приблизить любую деталь, в мгновение ока спустившись к ней с небес. Заглянув в бочку, вы обнаружите в ней яблоко. Приблизьтесь еще немного: теперь вы можете рассмотреть червяка, счастливо проедающего канал в яблоке. Изометрическая каркасная система доказала жизнеспособность наших планов: мы получили именно такие пейзажи и контроль над ними, какие хотели.

Сначала мы создали простейший ландшафт, покрытый травой. Затем сделали навигационная систему и встроили возможность изменения масштаба. Когда с этим было покончено, добавили облака и погодные эффекты. Хотя они и не соответствуют прогнозам из реального мира, в их основе — реальное устройство погоды. И смотрятся они потрясающе. Сгущаются тучи, темнеет, начинает накрапывать дождь. Светит солнце, и люди радуются его теплым лучам. Погода не просто красивая декорация, она воздействует на племена. Например, если начнется дождь, люди, чтобы укрыться от него, побегут домой.

Мы встроили в игру смену дня и ночи. Конечно же, она происходит не в реальном времени. Но придает довольно убедительное ощущение движения времени. Вам принадлежит целый мир, и без смены дня и ночи за ходом времени следить было бы трудно.

Наконец, мы наполнили земли существами и предметами. Появившиеся на карте всевозможные здания, деревья, люди, объекты и персонажи превратили Black & White в настоящую игру. Их разнообразие действительно вдохнуло жизнь в этот мир. Однако они используют огромный объем памяти и значительно загружают процессор. Поэтому программисты были очень осторожны в том, чтобы удивительный внешний вид игры, в которой столько предметов и персонажей, не оказывал слишком уж неблагоприятное воздействие на ее скорость. Мы произвели некоторые расчеты, чтобы быть уверенными, что игра не будет тормозить при обилии действия на экране. Кроме того, это значило, что на экране может быть много движения в любой момент времени.

Еще кое-что о скорости. Важно, чтобы перемещения по миру и навигация были быстрыми и простыми. Теперь они еще и интуитивные. Действия выполняются почти всегда лишь с помощью мыши. Сделав это, мы отважились на следующий шаг — ввод в игру "реальной физики". Создать симулятор настоящего мира — весьма сложная задача. Но не невозможная. Теперь, когда объекты сталкиваются или передвигаются, они реагируют согласно законам физики. Каждое действие вызывает противодействие и т.п. Всё, начиная с людей и заканчивая камнями и деревьями, действует именно так. Кроме того, важно было распределить все предметы по миру равномерно!

Теоретически вы можете взаимодействовать со всеми объектами на острове, поэтому каждый из них должен обладать правильной физической моделью. Если вам захочется, вы можете стать богом, швыряющим в воздух все подряд. Люди, предметы — их можно бросить, пнуть. Вы можете делать это для развлечения или чтобы проучить ваших подчиненных, — предметы будут вести себя именно так, как вы ожидаете.

Точность в физике, помноженная на скорость масштабирования и передвижений, позволили нашей команде более детально прорисовать все кусочки карты. Грамотно и с умом написанный код дали миру возможность изменяться в зависимости от ваших действий, действий всемогущего существа, парящего где-то над землей.

Например, вы, бог своего племени, задумали стать злым и жестоким правителем. Это повлияет не только на отношение к вам вашего плени, изменится внешний облик острова, где живут ваши подопечные. Деревья станут более скрюченными, камни — угловатыми, поля — неровными. Более того — изменится даже небо. Оно покраснеет, и средь бела дня мрачные тени будут закрывать солнце. Все вокруг примет угрожающий и злобный вид. Но вы не сможете изменить такой ландшафт самостоятельно — все зависит только от вашего стиля игры.

Пока вы исследуете подвластные территории, ваши племена заняты обустройством собственной жизни. Эдем населяют восемь народов. То, как вы обращаетесь с теми, кто вам подневолен, как у вас складываются отношения с остальными семью народами, жизненно важно для успеха в игре".

(Продолжение следует.)

С.Д.

(Наш очарованный корр.)

Гилдфорд (Великобритания).

Перевод с английского Михаила Новикова и Марии Горбатовой.

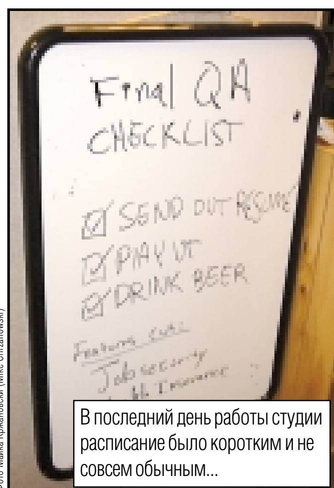


Фото Майка Кржановски (Mike Chrzanowski)

В последний день работы студии расписание было коротким и не совсем обычным...

ЗВЕЗДА И СМЕРТЬ LOOKING GLASS STUDIOS

Почему это произошло

Происшедшему нет простого и очевидного объяснения. Казалось, что Looking Glass находится на самом гребне волны: System Shock 2 и серия Thief получили всеобщее признание и начали приносить доход, какого эта компания всегда заслуживала. И вдруг оказалось, что Looking Glass мертва!.. Как это произошло? Чем больше я узнавал об этом, тем сложнее становился ответ на этот вопрос.

ОТ РЕДАКЦИИ

Когда умирает друг, не нужно рыдать. Он бы не хотел, чтобы его ТАК вспоминали. Только что закрытая Looking Glass была для всех и каждого в этой индустрии таким другом. Давайте же поступим так, как поступили ее сотрудники в день, когда стало ясно, что конец настал, и не будем плакать, а просто оглянемся назад и вспомним те замечательные минуты, что мы провели вместе, и какая разница, что между нами был океан — ведь нас соединяло нечто большее.

Ведущий дизайнер компании Тим Стельмах (Tim Stellmach) рассказывает о последнем дне своей студии (в интервью сайту Gamespy, www.gamespy.com): “Да, поначалу все были в шоке. Но он быстро уступил место юмору, может быть, местами слегка натянутому, но в целом вполне настоящему. А затем, к нашему собственному удивлению, мы... начали праздновать. И поводом, конечно, было не то, что мы только что потеряли работу, а то, как хорошо нам здесь работалось. Мы открыли шампанское, оставшееся от вечеринки в честь выпуска Thief II, разлили бутылку отличной русской водки, которую получили в комплекте наград за лучшую игру года от русского журнала Game.EXE, и то пиво, которое мы, в принципе, не должны были пить, но все равно пили поздними ночами, когда приходилось работать сверхурочно...”

Что ж, мы рады, что хоть так помогли одной из лучших команд индустрии перенести тяжелое известие... А вообще, во всей этой печальной истории, о которой вы сейчас будете читать, утешает только одно: эти замечательные люди никуда не денутся, они уйдут в другие команды и продолжат делать великолепные игры. Хотя, конечно, Looking Glass уже не вернуть...

Итак, что же все-таки стряслось в пригороде Бостона в частности и в индустрии вообще, что заставило одну из самых талантливых студий прекратить свое существование? Кто или что стоит за этим?.. Ответы на все эти вопросы вы найдете в материале **Джеймса СТЕРРЕТА (James Sterrett)**. Джеймс пишет для сайта Through The Looking Glass (www.ttlg.com), который был настолько любезен, что разрешил нам опубликовать этот текст. Спасибо, коллеги!

В общем и целом: печальное стечение печальных обстоятельств

Смерть компании наступила из-за того, что множество проблем в одночасье наложились друг на друга, что в итоге завело LG в финансовый тупик. Вы не сумеете выделить какой-то один фактор, который послужил решающей причиной. Злоумышленников — людей или компаний, которые убили LG, просто не существует. Ни одна проблема, будь она действительно одной, не смогла бы сделать то, что произошло; зато когда эти проблемы навалились одновременно, результат оказался фатальным.

Деньги: три источника и три составных части

Суровая правда жизни состоит в том, что разработчики очень редко добиваются финансовой стабильности. Как правило, компания подписывает контракт с издателем, в котором обещает выпустить конкретную игру с заданным набором возможностей. Обычно этот контракт включает в себя пункт о том, что издатель будет выплачивать деньги разработчику после сдачи заранее оговоренных частей проекта. Если девелопер не может этого сделать, прежде чем у него закончатся средства, полученные за предыдущие куски работы, ему придется искать источник финансирования на стороне. Либо закрываться. А что такое сегодня “финансирование”? По сути, это кредит, который, разумеется, придется возвращать, да еще и с процентами. Поэтому доход от авторского вознаграждения (royalties), которое разработчик получит, если игра будет успешно продаваться, автоматически становится меньше. А ведь он и так невелик.

Что получается в итоге: разработчики ДОЛЖНЫ сделать свой очень сложный продукт ВОВРЕМЯ. Если они срывают сроки (а это — из-за сложности игр — происходит почти постоянно), то попадают в очень неприятную ситуацию.

Один из способов смягчения риска — вести несколько проектов одновременно, причем со сдвигом в датах выхода игр. Если все идет хорошо, деньги от каждого продукта используются в качестве источника финансирования следующих работ. Если одна игра прибыли не приносит, поток денег от продаж остальных смягчает удар. Но чтобы такая стратегия работала, вы должны трудиться одновременно над 3-4 проектами.

Легко догадаться, что и этот вариант не без недостатков. Самая большая проблема в том, что никто не гарантирует наличия этой самой “финансовой подушки”, смягчающей удар. Ибо НИ ОДНА ИГРА не может гарантировать успех, и если несколько проектов проваливаются одновременно, размер неприятностей пропорционально возрастает.

Короче говоря, разработка игр — это занятие не для слабонервных. Ведь очень многие

проекты вообще не доходят до магазинных полок, а среди тех, что все же издаются, далеко не все способны не то что принести сверхприбыль, но хотя бы окупить затраты на свое производство. Тот же Thief II стоил в разработке 2,5 млн. долларов, на его издание ушло еще по меньшей мере миллион долларов (возможно, даже больше). По цене в сорок долларов за коробку нужно продать как минимум 87500 копий — чтобы просто остаться при своих. Но даже если удастся продать 100000 коробок, прибыль составит всего полмиллиона долларов, что явно недостаточно для разработки следующей игры.

Разумеется, это не означает, что все издатели — злобные хапуги, не способные поддержать хороших разработчиков и отсеять плохих и при этом забирающие себе всю прибыль. Издатели находятся примерно в той же самой ситуации, только денег у них гораздо больше. Чем крупнее издающая компания, тем проще ей смягчить удар от нескольких провалившихся проектов, и именно поэтому на свете так мало издателей: большинство из них либо обанкротилось, либо было куплено.

Третье звено в цепи, доставляющей игру в руки покупателя, — это магазины. Они тоже испытывают огромное финансовое давление. Да, магазины иногда выделывают такие вещи, от которых страдают и издатели, и разработчики, но когда вы в последний раз видели независимого продавца игр? Все трюки придумываются только для того, чтобы магазин не умер, если он вдруг ошибется с выбором игры, которая мертвым грузом ляжет на складах. Торговля потому и представляет собой гигантские сети, поскольку вращающиеся здесь огромные денег позволяют каждому отдельному магазину лучше переносить ошибки; корпорация, частью которой он является, может вытащить его из такой ситуации, где независимый магазин просто закроется навсегда.

Итак, игровая индустрия — это огромная, очень рискованная игра с высокими ставками. Бешеные суммы тратятся в надежде, что хотя бы несколько игр продадутся настолько хорошо, что покроют убытки от всех остальных.

Первые тревожные звоночки

Если посмотреть на происходящее в таком свете, обнаружится, что Looking Glass была весьма успешной независимой фирмой-разработчиком, причем долгожительницей. Она выдерживала натиск вышеописанных проблем в течение целых 11 лет и выпустила 12 игр: Ultima Underworld I & II, System Shock I & II, Terra Nova, British Open Championship Golf, Flight Unlimited I, II, & III (а еще Windows 95-версию Flight Unlimited I), Thief I & II и Thief Gold. А если все будет хорошо (если позволят банкиры), то вскоре, возможно, выйдет игра Jane's Attack Squadron. Кроме того, Looking Glass занималась переносом разных ПК-игр на приставки, выпустив при этом как минимум одну оригинальную консольную игру — John Madden '93 для Sega Genesis, которая была продана тиражом больше миллиона экземпляров (это максимальный для LG результат).

Почти все игры компании были успешны. Да, Terra Nova оказалась кошмарным провалом, причем в значительной мере из-за того, что Looking Glass издавала ее сама. А вот почему именно она провалилась по продажам — непонятно. Возможно, игроки решили, что она была всего лишь клоном Mechwarrior, и потому проигнорировали ее. Так вот, эта неудача (несмотря на то что было продано около 100000 коробок) уже тогда поставила Looking Glass на грань финансового кризиса, ведь компания осталась очень много должна. К счастью, от закрытия ее спасла фирма Averstar, Inc.

Итак, Terra Nova убила бы кого угодно, но Looking Glass, наверное, благодаря предыдущим успешным играм, смогла найти кредиторов и выжила, хотя и оказалась в глубокой долговой яме. Несколько следующих лет она по сути балансировала на грани. Очередной кризис случился в 1997 году, когда с трудом появившийся British Open Championship Golf попросту провалился с продажами. Проблема усугубилась тем, что это была еще одна, третья по счету, попытка издать игру самостоятельно, а значит, все долги снова повисли на шее компании. Хоть как-то выжить удалось за счет закрытия студии в городе Остин (Austin), созданной Уорреном Спектором (Warren Spector). Это снизило затраты, но потеря студии была очень серьезной утратой. При этом было уволено много людей (что тут же отразилось на некоторых проектах — например на Thief), в том числе под сокращение попали некоторые ключевые специалисты. Многие из той команды сейчас заканчивает работу над игрой Deus Ex...

Следует учесть и то, что оставшиеся подвергались непрерывному стрессу. Когда ты каждый день приходишь на работу и не знаешь, будет ли завтра открыта дверь, это, согласитесь, деморализует. В итоге много сил и времени было потрачено на поиск и обучение новых сотрудников, заменивших ушедших по собственному желанию. Тогда же (и отчасти по этим же причинам) застопорился, а затем и умер проект Star Trek: Voyager. В итоге, Looking Glass серьезно подорвала свою финансовую стабильность, на ней повисли довольно большие долги. Правда, в конце лета ситуация чуть улучшилась за счет слияния с Infometrics, подразделением Avestar.

Несмотря на проблемы, Looking Glass выжила. Симулятор Flight Unlimited II вышел в конце 1997 года, и его продажи вывели компанию... на ноль (то есть не принесли убытка, но и не дали прибыли). Однако кредит, взятый в этот период (от Terra Nova до Flight Unlimited II), послужил первым (и довольно крупным) камнем в основании пирамиды проблем, в конце концов погубивших LG. Если бы все пошло хорошо, Looking Glass могла удержаться от следующих заимствований и в итоге выплатила бы все долги. Но давайте разберемся, что было дальше.

Успех Thief. Успех ли?

Thief появился в конце 1998 и стал серьезным хитом, в итоге принесшим миллионы долларов. Если бы этого не произошло, Looking Glass почти наверняка умерла бы в тот же момент. Неплохо продавался и Thief Gold, да и продажи System Shock II были вполне терпимыми. Между прочим, недавний Thief II на пути к тому, чтобы стать еще большим хитом, чем первая часть. А вот продажи Flight Unlimited III (игра вышла в 1999 году) были мизерными и съели всю прибыль от System Shock II, и произошло это из-за договора с Electronic Arts, согласно которому авансовые платежи должны были выплачиваться из авторских вознаграждений по обоим проектам.

(Более того, есть сведения (хотя и не подкрепленные публично доступными фактами), что успех Thief, каким бы он ни был, смог лишь заткнуть дыры в бюджете Looking Glass, дать ей продержаться на плаву в течение 1999 и 2000 годов. И только.)

Flight Combat: начало конца

Четвертая игрой в серии Flight Unlimited должен был стать

сильно задержавшийся с выпуском Flight Combat (он же Janes' Attack Squadron). Более того, игра была сознательно продана издателю (Electronic Arts) очень дешево. Видимо, боссы Looking Glass надеялась, что им удастся выпустить игру быстрее, чем записано в контракте. Увы, надежда не сбылась: Flight Combat не только не опередил сроки, но и задержался, отчасти из-за серьезных переделок, на которых настояла Electronic Arts. И эти переделки, похоже, не сопровождались адекватным изменением бюджета и проектных сроков.

Напомню, что система с несколькими проектами, идущими параллельно, зависит от своевременного выхода каждого продукта. Поскольку Flight Combat опоздал, Looking Glass не только потеряла на нем деньги, но и не получила своевременно средства, необходимые для поддержания остальных игр.

В теории, система для того и существует, чтобы амортизировать неудачи. Thief дал доход, нужный, чтобы заткнуть дыры; System Shock более или менее удачно компенсировал неудачу Flight Unlimited III. А вот Fligth Combat оказался именно той финансовой проблемой, которая снова вывела систему из равновесия, в очередной раз поставив Looking Glass на грань катастрофы. В начале осени 1999 года, несмотря на неплохие деньги, поступающие от продаж Thief (и, видимо, выплат по результатам работы над Thief: Gold), наличные начали снова заканчиваться.

Неудача с Deep Cover

В начале 1999 года стартовала совместная с Irrational работа над игрой Deep Cover, проектом, основанным на Thief-образном геймплее, действие которого происходило в наши дни. Looking Glass должна была предоставить специальную версию Dark Engine, а Irrational отвечала за все остальное. И все бы ничего, но поиски издателя Deep Cover заняли целых 9 месяцев...

В итоге, стал сказываться недостаток денег. Платежи Irrational оказались под угрозой, поставив само существование этой фирмы под сомнение. Дело кончилось тем, что Irrational проинформировала Looking Glass о начале поиска другого заказа. Так и случилось: в ноябре 1999 года ей удалось заключить контракт на разработку игры для PlayStation 2. Вскоре после этого Looking Glass договорилась с Microsoft об издании Deep Cover с участием... Irrational. Увы, новый контракт был уже подписан, и Irrational сочла, что ей придется отказаться от работы над Deep Cover.

Права и все рабочие материалы Deep Cover вернулись к Looking Glass, у нее даже сохранилась возможность нанять часть команды Irrational, работавшей над Deep Cover. Но теперь Microsoft не понравилось, что Irrational не будет участвовать в проекте так, как было запланировано с самого начала, поэтому, в конце концов, в феврале 2000 года корпорация отказалась от издания этого проекта.

Что все это значило для Looking Glass? Эта неудача лишила компанию, как минимум, миллиона долларов, которые планировалось использовать для покрытия текущих расходов. Это, конечно, куча денег, но нельзя забывать, что миллион — это явно меньше, чем, к примеру, годовой фонд зарплаты Looking Glass: даже если 60-80 ее работников получали бы спартанскую зарплату в 20 тысяч в год, это уже составило бы полтора миллиона. При этом мы не берем в расчет остальные затраты — а это еще миллион в год. Другими словами, провал этого контракта — серьезная угроза только потому, что финансы Looking Glass уже были не в самом лучшем состоянии. Кроме того, если бы Irrational все-таки осталась, значительная часть денег от Microsoft пошла бы на поддержание ее на плаву, а не в кассу Looking Glass...

Таким образом, задержка Flight Combat, прежние долги, провал Flight Unlimited III и несостоявшийся проект Deep Cover — все это в совокупности и привело к краху. Пытаясь найти новые источники финансирования, компания лихорадочно подыскивала кого-нибудь с достаточно большими ресурсами, кто мог бы купить ее и удержать на плаву. Велись переговоры с Sony, но как раз тогда Sony попала в полосу неудач и провела реорганизацию, заменив, в частности, менеджера, отвечавшего за работу с Looking Glass. Его преемник отказался от проекта.

На помощь, казалось бы, пришла Eidos, твердо пообещавшая купить Looking Glass, защищая тем самым будущие доходы от Thief II Gold и Thief III. Все уже было согласовано, а пока шла работа с бумагами, Eidos даже начала подкармливать Looking Glass деньгами... Но! Но экономическая нестабильность, грызущая в последнее время всю игровую индустрию, зацепила и Eidos, у которой не оказалось достаточно средств, чтобы осуществить сделку. Eidos обратилась к своим банкирам за деньгами, но банк в этот момент тоже испытывал трудности и был вынужден отказать.

The End. Несколько выводов

Оставшись в пустоте, с крохами денег, которых едва хватило, чтобы выплатить зарплату работникам, Looking Glass закрылась навсегда...

Повторим еще раз: игровая индустрия — это зона высокого риска. Looking Glass побеждала стихию одиннадцать лет, но в конце концов не устояла. Отсюда можно сделать несколько выводов.

Первый уже звучал выше: не существует какого-то одного фактора, убившего Looking Glass. Сейчас многие пытаются обвинить в этом разных участников событий, и хотя в обвинениях есть небольшие зерна истины, все эти люди не видят за деревьями леса. Все мифы легко развеиваются.

Eidos не убивала Looking Glass. Именно эта компания изо всех сил старалась спасти уже тонущую Looking Glass. Обвинять Eidos — все равно что винить спасателя, делающего искусственное дыхание, в том, что он утопил беднягу-пловца.

Банкиры Eidos не убивали Looking Glass. Да, последний удар нанесли именно они, но без длинной цепи событий в Looking Glass, которые привели к ее плачевному положению, банкиры никогда не подключились бы к этому делу. Если бы сама Eidos была в более-менее приличном состоянии, никакие банкиры не понадобились бы. Наконец, если бы сам банк был в хорошем состоянии, он почти наверняка помог бы.

Джон Ромеро не убивал Looking Glass. Да, финансовое положение Eidos было бы куда лучше, если бы Daikatana вышла вовремя и не вылезла бы за рамки бюджета. Но проблемы Ромеро никак не повлияли бы на судьбу Looking Glass, если бы она не была столь трагична по своим собственным причинам, включая игры, которые тоже не уложились в сроки и бюджеты.

Irrational не убивала Looking Glass. Да, выход из проекта Deep Cover не был подарком, но один этот провал не был бы фатален, если бы в бюджете Looking Glass не было к тому времени зияющих дыр.

Игра Flight Combat не убивала Looking Glass. Да, перерасход бюджета и опоздание были очень болезненны, и попытка

ВСКРЫТИЕ ПОКАЗАЛО

поиграть с ценой не увенчалась успехом. Однако без других проблем, до и после этой, и она не была бы фатальной.

Плохие продажи Thief не убивали Looking Glass. Здесь вообще нет ни грамма истины. Thief отлично продавался и, как сообщил Тим Стельмах в интервью сайту Gamespy, Looking Glass получила с него миллионы долларов. Если бы Thief не был хитом, Looking Glass умерла бы уже тогда. Вместо этого Thief позволил ей жить и работать дальше.

Плохие продажи System Shock II и Flight Unlimited III не убивали Looking Glass. Конечно, лучшие продажи помогли бы, да и Flight Unlimited трудно назвать успехом. Однако System Shock II продавался не так уж плохо, и, опять-таки, согласно Тиму Стельмаху, этот проект со временем должен был прийти "в нуль" (а то и принести прибыль). В любом случае, если бы остальное пошло хорошо (Flight Combat, Deep Cover, договор с Sony или Eidos), то система с несколькими проектами выдержала бы и покрыла убытки от неудачных игр.

Ни Terra Nova, ни студия в Остине, ни Star Trek: Voyager, ни British Open Championship Golf, ни даже Элвис Пресли не убивали Looking Glass. Компания пережила самые суровые моменты всех этих неприятностей. Да, их последствия сыграли свою роль, но сами по себе они не были настолько страшны, чтобы прикончить Looking Glass.

Так кого же винить? Уж если вам так надо винить кого-нибудь, вините систему в целом. Игровая индустрия очень хрупка. Миллионы долларов необходимо потратить на дизайн, тестирование и производство, и далеко не всегда продукты могут хотя бы вернуть вложенное. Вкусы покупателей очень трудно предсказать. Компании, чьи продукты не окупаются, редко получают второй шанс, поскольку никто не занимается бизнесом, чтобы терять деньги.

Оглядываясь назад, можно и нужно отметить, что Looking Glass просто феноменально показала себя в этом жестоком окружении. Две трети ее продуктов оказались успешными с финансовой точки зрения и практически все получили заслуженное одобрение прессы, а некоторые навсегда остались легендами. И это немалый успех.

И есть еще одна вещь, которую доказала нам история Looking Glass: глубокий и сложный геймплей не является рецептом для коммерческого провала. Если бы это было так, Looking Glass умерла бы много лет тому назад. Ultima Underworld была бы культовым хитом, известным единицам, а не тем верстовым столбом на пути игростроения, каким она сейчас выглядит. Thief и Thief 2 не были бы хитами. Уж если долгая жизнь Looking Glass что-то доказывает, то только одно: глубокий, сложный, затягивающий геймплей чаще всего ведет к финансовому успеху. Только одна из неудач Looking Glass — Terra Nova — умудрилась проиграть, будучи сделанной в "любимом жанре" Looking Glass: action-adventure от первого лица. А остальные два провала, Flight Unlimited III и British Open Championship Golf, попытались сразиться на чужом поле с лидерами индустрии (соответственно Microsoft Flight Simulator и Links). Это трудный и рискованный путь, и в обоих случаях он не удался. В некотором смысле, с Terra Nova произошло то же самое, ее восприняли как "игру с большими роботами", и потому как конкурента Mechwarrior. А вот Ultima Underworld, System Shock, Flight Unlimited 1 и Thief рискнули, открыли новые области и были щедро вознаграждены за это.

Другими словами, там, где Looking Glass рискнула, изобрела что-то действительно новое и создала новый тип игр, там она и нашла свой большой коммерческий успех. Этот факт и долгая жизнь компании ясно показывают, что для серьезного успеха не нужно бояться новизны.

Джеймс СТЕРРЕТ,
сайт Through The Looking Glass
(www.ttlg.com).

Перевод с английского
Господина ПЭЖЭ.


Фото Александра Шостакова

Вот так и закатилась звезда нашей любимой Looking Glass... Грустно. Чертовски грустно и до соплей обидно! И кроме слов любви и надежды, что все у этих талантливых людей еще будет — и игры настоящие, и радость творчества, и наши восхищенные материалы, — и сказать-то больше нечего. Нечем нам больше их утешить!
"Мне тебя утешить нечем/В день победы в новой битве/Между правым и неправым/Положи себе уделом/Между смертью и любовью/Из угла качаться в угол/Можешь маяться над ядом/Можешь каяться над пеплом/А мне тебя утешить нечем/Мне тебя утешить нечем..." Алексей Романов ("Воскресенье"), последний из могикан настоящего русского рока, талантливейший музыкант и очень правильный человек.

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ «THE GAME.UCHU JOURNAL, LTD.»

- Председатель Совета директоров, главный редактор Б.Б.Исупов.
- Шеф-редактор Юноша Бледный.
- Редакционная коллегия: Стив Джексон (зам. главного редактора), Господин ПэЖэ, Джек Стивенсон, Грег Костикян, Ричард Бейли "Левелорд" Грей.
- Генеральный директор Михаил Новиков.
- Дирекция: И.Иванян, П.Петровский, С.Сидорчук.
- Учредитель газеты — журналистский коллектив "Девелоперской правды".
- Наш адрес: 117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, 8, 2-й этаж, "Девелоперская правда".
- Телефоны: отдел справок, писем и рекламы — (095) 232-2261, отдел девелопмента и паблишинга — (095) 232-2263.
- Газета, к счастью, нигде на зарегистрирована и поэтому в любой момент может быть закрыта.
- Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов и письма читателей, которые, несомненно, будут приходить в адрес "Девелоперской правды".
  Индексы: их нет и, надеемся, никогда не будет.
  Тип.# 12345
  Тираж 35.000 экз.
- E-mail: devtruth@game-exe.ru
  Web-сервер: www.devtruth.game-exe.ru
- Время подписания номера в печать — 20.30 в воскресение.
  Знак **$** — публикации на коммерческой основе.
- Предпечатная подготовка — ООО "The Game.UCHU Journal Publishing Forever, Ltd.", тел.: (095) 232-2261, Ангелина.
- Распространение в России: ЗАО "Компьютерная пресса", тел.: (095) 232-2165.

ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВА ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДОМА

Санкт-Петербург и Воркута michelle@game-exe.ru
Иркутск и Восточная Сибирь frag@game-exe.ru
Камчатка и Дальний Восток krom@game-exe.ru
Ростов-на-Дону, Ставропольский и Краснодарский края, Украина ohm@aha.ru

ЗАКАЗЫ НА РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ ПРИНИМАЮТСЯ ВСЕМИ ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВАМИ

ВЕЧЕРНИЙ РАД.ВсКИЙ

THE GAME.UCHU MAGAZINE
МЫКОЛИНА ГАЗЕТА
4

ПОДПИСКА
КРУГЛЫЙ ГОД
ИНДЕКС - 41825
СДИСКОМ - 29866

Дата рождения
1февраля 2000 года

1 - 31 июля 2000

№ 2 (66)

Цена договорная

ЧИТАЙТЕ ЖУРНАЛ GAME.EXE ПО-КОРЕЙСКИ НА САЙТЕ WWW.G-X.CO.KR

ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ IDEЙ

Введение в интерфейсы ЖД: ST506, ST412, IDE, Serial ATA, далее, вероятно, без остановки



Транспарант, висящий над парадным входом резиденции прачеловека ПэЖэ, гласит: "ПК рождены, чтобы Quake сделать былью". Страшно подумать, что в арсенале первых представителей любимой платформы не было даже винчестеров. Классические IBM PC были вооружены лишь дисководами...

Жесткие диски докатились до ПК только после появления накопителей с диаметром пластины 5,25 дюйма. Первым был ST506, произведенный компанией Seagate Technology. Этот полноразмерный (занимавший два пятидюймовых отсека) монстр заглатывал до пяти мегабайт информации. По аналогии, интерфейс, по которому накопитель общался с контроллером, также назвали ST506.

В "чистом виде" интерфейс ST506 прожил очень недолго, однако его усовершенствованный вариант, названный ST412 в честь другого винчестера Seagate, оставался на ПК самым популярным интерфейсом жестких дисков до конца 80-х годов. Стоит поговорить о нем подробнее.

Это первый

ST412 был получен скрещиванием интерфейсов для 5,25-дюймовых накопителей на гибких дисках и 8-дюймовых жестких дисков. К контроллеру можно было подключить до двух винчестеров посредством 34-жильного и 20-жильных шлейфов. По первому кабелю передавались сигналы управления, по второму — данные.

Впрочем, от современных интерфейсов ST412 отличается не этими конструктивными формальностями. Главная его особенность — предельная "тупость" расположенной на накопителе электроники. Подавляющее большинство работы по управлению винчестером брал на себя контроллер. Именно он определял не только формат хранения данных (формат сектора), но и метод кодирования (модуляции) информации. По команде чтения электроника нако-

S

НОВОСТИ МЕСЯЦА

ПО СООБЩЕНИЯМ КОМПАНИЙ

ТРЕТЬЯ ПОПЫТКА POWERVR

5 июня компания PowerVR Technologies анонсировала новый 3D-чип Kyro, ранее известный под именем PowerVR Series 3.

Интересен Kyro прежде всего специфической тайловой архитектурой. В отличие от конкурентов, этот процессор обрабатывает изображение не целиком, а по частям, предварительно разбив его на множество небольших прямоугольников (тайлов). С одной стороны, такой подход позволяет эффективно кэшировать обращения к памяти, значительно снижая нагрузку на ОЗУ 3D-ускорителя. Дело в том, что каждый тайл при обработке хранится в быстрой внутренней памяти 3D-чипа и копируется в ОЗУ акселератора только после завершения всех операций над ним. В частности, ускорители с тайловой архитектурой избавлены от Z-буфера, а значит, и от многочисленных (и длительных!) обращений к нему. Напомним также, что нехватка пропускной способности ОЗУ — главный бич новейших 3D-ускорителей. Производительность плат на GeForce

S

МЫШИНАЯ РЕЗНЯ

Живописный отчет о вскрытии двух зрячих и трех слепых грызунов

Бытует мнение, что первые экземпляры мышей, выведенные в исследовательском центре Xerox PARC еще в 1973 году, вскрытию не поддавались. Из грызунов нельзя было вытянуть даже шарик (по слухам, в те времена он был стальным)...

Стр. 5



ПО СООБЩЕНИЯМ КОМПАНИЙ

2 GTS, к примеру, сдерживается именно нетороплививостью установленной на них памяти. Поэтому невысокие требования Kyro к скорости ОЗУ выглядят внушительным преимуществом.

К сожалению, тайловая архитектура не лишена серьезных недостатков. В первую очередь, получая от игры треугольники, чип должен знать, в какой тайл попадет каждый из них. Иными словами, перед началом рендеринга треугольники должны быть отсортированы. Хотя PowerVR утверждает, что Kyro берет все заботы по сортировке на себя, вопрос о том, насколько эффективно чип справляется с этой ресурсоемкой операцией, остается открытым. История также показывает, что DirectX не ориентирован на поддержку ускорителей с тайловой архитектурой. По крайней мере предшественники Kyro (PowerVR PCX2 и PowerVR 250) "отличались" хилой производительностью в Direct3D-играх. Ускорители на PowerVR 250 так и не попали в широкую продажу во многом из-за проблем совместимости с DirectX. Остается только надеяться, что новый чип избежит подобных неприятностей.

Kyro оснащен двумя конвейерами рендеринга. Сам чип работает на частоте 150 МГц. Таким образом, его пиковая скорость текстурирования составляет 300 мегапикселей в секунду. По нынешним меркам это совсем немного (подобными характеристи- S

ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ IDEЙ

пителя распознавала лишь смены магнитной ориентации участков диска, проходящих под головкой чтения/записи, и передавала эти данные контроллеру. Последний самостоятельно собирал из этого потока нулей и единиц байты, которые объединял в сектора и, отбросив служебную информацию (заголовки секторов и межсекторные промежутки), пересылал результат центральному процессору.

Итак, концепцию ST412 вкратце можно сформулировать так: умный контроллер и глупый накопитель. Такое "разделение труда", в частности, приводило к необходимости физического форматирования винчестера (с потерей всех данных) при подключении его к новому контроллеру.

Однако главным недостатком ST412 оставалась крайне низкая скорость передачи данных. Дело в том, что интерфейс позволял хранить на одном треке 17 (при кодировании данных методом MFM) или 26 (модуляция RLL) секторов. Так как практически все 5-дюймовые винчестеры того времени вращали диски с частотой 3600 оборотов в минуту, а каждый сектор хранит 512 байт данных, скорость чтения/записи ограничивалась 510 (60x512x17/1024) и 780 (60x512x17/1024) килобайтами в секунду соответственно.

Надо заметить, что для первых ПК даже столь скромные скорости были чрезмерны. Дабы искусственно снизить производительность дисковой подсистемы, винчестеры в то время форматировались с чередованием секторов (интерливингом). Для этого расположенные на дорожке сектора нумеровались не последовательно, а так, чтобы сектор со следующим порядковым номером появлялся под головкой накопителя именно в тот момент, когда контроллер готов считать его. Например, на треке, отформатированным с фактором чередования 2, сектора будут расположены в следующем порядке: 1, 10, 2, 11, 3, 12, 4, 13, 5, 14, 6, 15, 7, 16, 8, 17, 9.

Однако вернемся к ST412. По мере развития ПК этот интерфейс стал заметно сдерживать производительность дисковой подсистемы. Весьма значительным ограничением было фиксированное число секторов на треке, сдерживающее производство накопителей с увеличенной плотностью записи и ограничивающее скорость чтения/записи. К тому же все накопители с интерфейсом ST412 крайне неэффективно использовали поверхность диска, записывая одинаковое число секторов как на внешние, так и на внутренние дорожки. Интерфейс просто не позволял хранить на "длинных" внешних треках больше данных, чем на "коротких" внутренних.

Загадочный параметр "Write Precompensation" (уменьшение тока записи внутренних дорожек диска) по сей день хранится для каждого винчестера в CMOS именно для нужд ST412. Все жесткие диски с интерфейсами IDE и SCSI его игнорируют.

Рождение IDE

Исчерпав ресурсы ST412, производители жестких дисков попытались создать новый интерфейс, способный сменить ветерана. В 1989 году компаниями Imprimus (подразделение известного в то время производителя жестких дисков CDC), Western Digital (тогда эта корпорация производила лишь электронику к винчестерам и контроллерам, но не сами накопители) и Compaq разработали новый интерфейс жестких дисков, назвав его IDE (Integrated Drive Electronics, или накопитель со встроенной электроникой). От ST412 он отличается прежде всего реализацией большинства функций контроллера в самом накопителе. Такой подход позволяет производителям жестких дисков внедрять новые технологии записи, не жертвуя совместимостью со стандартными контроллерами IDE. Кроме того, в отличие от однобитного ST412, IDE является параллельным 16-битным интерфейсом.

Стоит отметить, что сегодня акроним IDE звучит не совсем корректно. Дело в том, что все современные жесткие диски, вне зависимости от интерфейса, оснащены встроенной электроникой. Формально, более точен термин ATA (AT Attachment) — хотя бы потому, что он используется во всех стандартах ANSI, однако имя IDE более популярно, поэтому в дальнейшем я буду предпочитать его.

Хотя IDE имеет внушительный запас пропускной способности, дальнейшая эволюция этого интерфейса затруднена.

Благодаря простоте и дешевизне, IDE быстро обрел популярность. К сожалению, сам интерфейс довольно долгое время не был стандартизирован, поэтому производители жестких дисков руководствовались собственными “стандартами”. В результате, два винчестера различных фирм, подключенные к одному каналу IDE, часто не уживались друг с другом.

Долгая дорога ATA

Первый стандарт интерфейса был принят в 1994 году. Он предусматривал возможность подключения к одному каналу до двух жестких дисков и описывал базовые режимы передачи данных методами PIO и DMA (PIO — пересылка данных с помощью центрального процессора, DMA — прямая передача данных в системное ОЗУ без отрыва ЦП от производства) со скоростями до 8,3 Мбайта в секунду. Дальнейшая эволюция интерфейса шла по двум направлениям: увеличение пиковой скорости передачи данных и расширение его функциональных возможностей (например введение поддержки накопителей CD-ROM и стримеров).

Безусловно, самые известные этапы развития IDE были связаны с увеличением пропускной способности интерфейса. Так, принятый в 1996 году стандарт ATA-2 (иногда называемый Fast ATA, Fast ATA-2, а также EIDE) увеличил пиковую скорость передачи данных по интерфейсу до 16,6 Мбайт/с. Стоит отметить, что протокол PIO 4 стал последним и самым быстрым режимом программного ввода/вывода. Все более новые протоколы пересылают данные непосредственно в системное ОЗУ (методом DMA), не отрывая центральный процессор от основной работы.

Два года спустя в рамках стандарта ATA-4 (Ultra ATA) был узаконен протокол Ultra DMA (DMA/33), позволяющий передавать по интерфейсу до 33 Мбайт/с. В прошлом году в моду вошел Ultra ATA/66, расширивший пропускную способность IDE до 66 Мбайт/с. В июне начнутся продажи материнских плат, контроллеров и винчестеров, поддерживающих Ultra ATA/100 (максимальная пропускная способность этого протокола ясна из названия).

Замечу, что жесткие диски, способные прочитать за секунду более 30 мегабайт данных, появились совсем недавно. Соответственно, винчестеры, выдающие более 60 мегабайт данных в секунду, появятся как минимум через год. Пропускная способность Ultra ATA/100 все это время будет не востребована. Поэтому не верьте рекламе, сулящей немедленный рост производительности за счет применения этого протокола.

Важно понимать, что любой интерфейс нужен лишь для передачи информации между компонентами системы (в интересующем нас случае — между жестким диском и памятью). Поэтому интерфейс, каким бы хорошим и быстрым он ни был, не поможет медленному винчестеру стать быстрее. Главное, чтобы его (интерфейса) пропускная способность была не ниже максимальной скорости чтения/записи жесткого диска. Таким образом, пропускная способность интерфейса винчестера не имеет прямого отношения к его производительности. Накопитель, поддерживающий лишь Ultra DMA, вполне может работать быстрее, чем совместимый с Ultra ATA/100.

He bandwidth единым

На самом деле, эффективность интерфейса определяется не только его полосой пропускания. Действительно, если IDE вкупе с Ultra ATA/66 имеет внушительный запас пропускной способности, то почему многие профессионалы до сих пор предпочитают SCSI (Ultra Wide SCSI — пожалуй, самая популярная версия этого интерфейса — передает не более 40 Мбайт/с)? Постараемся разобраться.

Начнем с того, что при одновременной работе с несколькими устройствами, пропускная способность шины SCSI эффективно разделяется между ними. Этот интерфейс также поддерживает очереди команд, позволяя посылать устройству новую команду до того, как исполнена предыдущая. Эти функции ощутимо сказываются на производительности дисковой подсистемы при работе в мультизадачных ОС (например Windows NT и 2000).

Стандарт ATA-4 также предусматривает подобные возможности, но, к сожалению, не требует их обязательной реализации. Насколько мне известно, семейство Windows также их не поддерживает. Поэтому владельцам систем с двумя IDE-винчестерами стоит подключать их к различным каналам. В противном случае, если оба накопителя подключены к одному шлейфу, каждое обращение к одному из них будет блокировать канал, поэтому второй винчестер будет недоступен до окончания выполнения команды. Иными словами, на сегодня IDE не может разделить пропускную способность интерфейса между двумя устройствами.

Назад к однобитной шине

Хотя IDE имеет внушительный запас пропускной способности, дальнейшая эво-

ПО СООБЩЕНИЯМ КОМПАНИЙ

ками обладал ветеран TNT2 Ultra). Впрочем, сравнивать Kyro с прочими чипами на основе данных о пиковой производительности было бы некорректно. Дело в том, что эти характеристики отражают лишь максимальную потенциально возможную (но недостижимую в реальности!) производительность чипа, а не ускорителей на его основе. Реальные акселераторы никогда не достигают пиковых скоростей текстурирования в первую очередь из-за неторопливости установленной на них памяти. Так как Kyro менее требователен к скорости ОЗУ, чем традиционные чипы, построенные на нем ускорители должны работать быстрее, чем конкуренты с аналогичными характеристиками.

Список дополнительных возможностей нового чипа трудно назвать впечатляющим. В него входят лишь поддержка полного антиалиазинга и сжатых текстур, наложение до восьми текстур на треугольник и рельефное текстурирования (bump mapping) методом EMBM. Kyro не оснащен геометрическим сопроцессором. Впрочем, назвать этот недостаток существенным довольно трудно, поскольку игр, эффективно использующих аппаратные ускорители геометрии, нет до сих пор.

Ожидается, что продажи ускорителей с Kyro и 32 мегабайтами SDRAM на борту начнутся до конца июня этого года по ценам ниже $200.

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ЖУРНАЛА С ДИСКОМ— 29866

Радовский и Дума

ПО СООБЩЕНИЯМ КОМПАНИЙ

САНТА-КРУЗ В ЛОС-АНДЖЕЛЕСЕ

Именитый производитель звуковых плат Turtle Beach продемонстрировал на E3 свою новую модель, названную Santa Cruz.

В отличие от предшественников Montego и Montego II, этот аудиоакселератор не имеет ничего общего с чипами Aureal Vortex. Вместо сердца у Santa Cruz — мощный DSP (процессор цифровой обработки сигналов) Cirrus Logic Crystal. Использование универсального процессора вместо специализированного чипа сулит немало интересных возможностей. Прежде всего DSP можно динамически перепрограммировать в зависимости от текущих нужд приложения. Например, если игра, увлекшись позиционированием звука в пространстве, не использует волновой синтез MIDI, Crystal бросит всю свою мощь на борьбу с потоками 3D-звука. Обыкновенные аудиоакселераторы в подобной ситуации будут загружены лишь частично, поскольку их блок, отвечающий за волновой синтез, будет простаивать. Turtle Beach обещает также, что мощности новой платы хватит на аппаратное декодирование популярного формата MP3. Похоже, что Santa Cruz станет первой звуковой платой, избавляющей ЦП от декомпрессии MP3. Адиоускоритель Aureal SQ3500 Turbo, оснащенный DSP с подобными возможностями, видимо, так и не будет выпущен. S

СПРАВКИ О РЕДАКЦИОННОЙ ПОДПИСКЕ — ТОЛЬКО ПО ТЕЛ.: (095) 232-2165 И E-MAIL: ISHIR@COMPUTERRA.RU (ИГОРЬ ШИРОНИН)

люция этого интерфейса затруднена. Передавать более 100-133 Мбайт в секунду по стандартным 80-жильным шлейфам без существенного изменения электрических параметров шины (а значит, потери совместимости со всеми старыми накопителями) практически невозможно. К тому же современные шлейфы довольно дороги, неудобны в подключении, мешают циркуляции воздуха в корпусе ПК (и охлаждению компонентов, само собой) и ограничены по длине 45 см. Осознав эти недостатки, семь грандов индустрии (Intel, IBM, Maxtor, Seagate, Quantum, Dell и APT Technologies) создали в прошлом году группу по созданию нового высокоскоростного интерфейса жестких дисков. Первые результаты разработок были продемонстрированы в конце апреля на конференции WinHEC (Windows Hardware Engineering Conference). Дите назвали Serial ATA. В отличие от IDE, параллельно передающего по шине по 16 бит данных, новый интерфейс пересылает информацию последовательно, бит за битом. Как следствие, Serial ATA не нуждается в многожильных шлейфах, используя тонкие длинные шнуры с небольшим количеством контактов (их точное число пока не определено). Из-за малого числа линий в кабеле и усовершенствованного метода передачи сигналов, новый интерфейс менее чувствителен к наводкам, чем обыкновенный IDE. Таким образом, Serial ATA позволяет передавать высокочастотные сигналы по дешевым и длинным (до одного метра) шнурам.

Внешне кабели нового интерфейса напоминают аудиошнуры, соединяющие приводы CD-ROM со звуковыми платами. К контроллеру Serial ATA-винчестеры подключаются по звездообразной топологии (каждый накопитель отдельным кабелем). Таким образом, жестким дискам не приходится бороться за доступ к шине и делить ее пропускную способность друг с другом.

Несколько слов о совместимости. Разработчики утверждают, что на программном уровне Serial ATA будет полностью совместим с IDE. Иными словами, новый интерфейс должен без проблем и апгрейда драйверов работать во всех современных ОС. Смущает лишь пресс-релиз Microsoft, обещающий поддержку Serial ATA в будущих версиях Windows.

Современные винчестеры можно будет подключить к новой шине через специальный переходник. К тому же первые поколения совместимых с Serial ATA материнских плат и жестких дисков, вероятнее всего, будут оснащены также стандартными IDE-интерфейсами.

Разработчики планируют опубликовать окончательную спецификацию Serial ATA к концу этого года. Ориентировочная пропускная способность первой версии этого интерфейса равна 150 Мбайтам в секунду. В следующих модификациях эта скорость будет удвоена и учетверена. Жаль только, что поддержка очередей команд в первой версии Serial ATA так и останется опцией.

Николай **РАДОВСКИЙ**

ФАКТ



Николай Сергеевич Радовский

(nradov@game-exe.ru)

Родился в тихом столичном городке в 1976 году. Окончив с отличием детский сад, он смело вступил в ряды общеобразованных школьников. Посвятив десять лет жизни неустанному познанию чьей-то программы, Николай Радовский твердо осознал свою функцию в процессе построения и декомпозиции. Следующие шесть лет он провел в белом здании под тщательным присмотром суровых наставников, впоследствии безвозмездно передавших его в пожизненный дар издательскому дому “Компьютерра” (ныне C&C Computer Publishing). Из-под клавиатуры Николая Радовского вышли такие известные произведения, как многотомник “Дело о волшебных fps”, сказ об укрощении BX и базар о шестисотом мегагерце.

МЫШИНАЯ РЕЗНЯ

Живописный отчет о вскрытии двух зрячих и трех слепых грызунов

Бытует мнение, что первые экземпляры мышей, выведенные в исследовательском центре Xerox PARC еще в 1973 году, вскрытию не поддавались. Из грызунов нельзя было вытянуть даже шарик (по слухам, в те времена он был стальным). Специально для чистки животных работающие в PARC программисты хранили в столах емкости со спиртом. Когда на шарике накапливалась грязь, мышь целиком окунали в спирт. После этой оздоровительной процедуры манипулятор некоторое время работал нормально, правда, из-за оставшихся в его недрах капель жидкости, грязь скапливалась на шарике еще быстрее. Поэтому купания приходилось проводить все чаще и чаще. В конце концов, мышь признавали алкоголиком и отправляли на принудительное лечение (очистку в ультразвуковой ванне). Этот эффект назвали "синдромом пьяной мыши".

Искоренить мышиный алкоголизм удалось после того, как в брюхе грызуна стали делать отверстия для извлечения шарика. Радикальных изменений конструкция манипулятора с тех пор так и не претерпела. Менялись лишь его форма и количество кнопок. Пожалуй, самой существенной новацией было колесо скроллинга, появившееся в устройствах IntelliMouse (Microsoft) несколько лет назад.

To wheel or not to wheel?

Безусловно, колесо скроллинга очень удобно для навигации в Windows, особенно при просмотре рулонов Интернет-макулатуры. Все, кто пробовал работать с колесными мышами, с большой неохотой расстаются с ними. К сожалению, в играх такие устройства не всегда уместны. Хотя колесо позволяет переключать оружие во всех современных шутерах, для точности переключения оно должно быть достаточно жестким (иметь четкую фиксацию при повороте на определенный угол). С другой стороны, при скроллинге документов жесткое колесо оказывается несподручным.

Стоит также учитывать, что на большинстве мышей колесо занимает место третьей кнопки. Не всем любителям игр нравится такая замена. В принципе, колесо способно притвориться клавишей, так как обучено не только вращаться, но и воспринимать нажатия. Правда, мы считаем, что использовать его вместо третьей кнопки не очень удобно.

USB или PS/2?

Нельзя не отметить растущую популярность USB: за единственным исключением все протестированные нами мыши были совместимы с этой шиной. Чем хороша USB? К ней без



НАШ КОНТАКТНЫЙ ТЕЛЕФОН: (095) 232-2261, 232-2263, ФАКС: (095) 956-1938

ПО СООБЩЕНИЯМ КОМПАНИЙ

Santa Cruz совместим практически со всеми интерфейсами 3D-звука (за исключением закрытых A3D 2.0 и 3.0): DirectSound3D, EAX 1.0/2.0, I3DL2 и A3D 1.0. Заявлена также поддержка технологий Sensaura MacroFX, MultiDrive и VirtualEar (все они были подробно описаны в .EXE # 4'00). Напомним лишь, что функция VirtualEar позволяет каждому пользователю настраивать алгоритмы позиционирования 3D-звука в соответствии с особенностями собственного слуха. Ни одна из известных нам звуковых плат не может похвастаться подобным умением.

Возможности записи и воспроизведения звука также внушают уважение. Santa Cruz способен одновременно записывать звук от четырех источников либо воспроизводить его по шести (!) каналам. Для этого плата оснащена дополнительным универсальным разъемом типа mini Jack, функции которого выбираются программно. При необходимости пользователь может использовать этот коннектор либо для подключения пятой и шестой колонок (возможно и такое!), либо как дополнительный линейный стереовход или двухканальный цифровой выход. Santa Cruz также оснащен разъемом для подключения дочерней платы с цифровыми коаксиальными и оптическими входами и выходами. Начало продаж платы запланировано на лето.

Зоопарк Радовского

ПО СООБЩЕНИЯМ КОМПАНИЙ

LOGITECH НА EEE

Компания Logitech анонсировала на выставке E3 три комплекта колонок для ПК. Набор SoundMan SR-30, ориентированный на подключение к современным четырехканальным ускорителям 3D-звука, состоит из четырех сателлитов с сабвуфером и оснащен фирменным пультом дистанционного управления SoundTouch. Последний позволяет регулировать громкость каждого из четырех каналов, включать/выключать колонки, а также оснащен разъемом для подключения наушников. Ориентировочная розничная цена SR-30 — $80. В комплект S-20 входят два сателлита, сабвуфер и неизменный "дистанционник" SoundTouch. Этот комплект будет стоить $50. Набор S-4 состоит всего из двух колонок и пульта ДУ, зато обойдется в $20. Поставки всех четырех комплектов начнутся летом этого года. S



перезагрузки ПК можно подключить сразу несколько мышей, причем все они будут работать одновременно (пустячок, но все же приятно). К сожалению, полноценно поддерживают USB только Windows 98 и Windows 2000. Пользователям Windows 95 и NT следует подключать мыши только к PS/2- или COM-портам.

После появления на рынке мышей для USB многие игроки обнаружили, что манипуляторы для новой шины плавней перемещают и точнее позиционируют курсор, чем их аналоги для PS/2. После недолгих исследований выяснилось, что Windows 98 интересуется текущими координатами "висящей" на USB мыши 125 раз в секунду (иными словами, частота ее опроса составляет 125 Гц). Аналогичная мышь, подключенная к порту PS/2, по умолчанию опрашивается с частотой 40 Гц. Вскоре появились утилиты, позволяющие увеличивать частоту опроса порта PS/2 в Windows 95/98. Самую популярную из них зовут PS2Rate, а скачать ее можно по адресу: www.tweakfiles.com/files/input/ps2plus.zip.

Чем же плоха низкая частота опроса? Постараемся объяснить.

Предположим, вы разминаетесь в любимом шутере на мощном ПК, успевающем обновлять экран со скоростью 60 кадров в секунду (60 fps). Если частота опроса мыши в этой системе составляет всего 40 Гц, то игра не будет успевать получать новые координаты мыши при расчетах каждого третьего кадра. Поэтому в двух соседних кадрах (из трех) координаты прицела на экране будут одинаковы. В результате, прицел будет двигаться рывками даже при плавном перемещении мыши. Соответственно, именной нагрудный знак "Я сделал ПэЖэ" вы увидите только во сне.

Побороть неравномерность движения курсора можно при помощи опции "smooth mouse", имеющейся в большинстве современных шутеров. При ее включении игра интерполирует "пропущенные" кординаты мыши, заставляя прицел двигаться плавнее. Правда, точности прицеливания эта опция никак не способствует, поэтому при достаточно высокой частоте опроса мыши ее лучше отключить.



В заключение отметим, что чрезмерно высокая частота опроса мыши снижает производительность системы, поскольку приводит к слишком частым прерываниям ЦП. На наш взгляд, оптимальное значение этого параметра — 80 или 100 Гц.

Как мы тестировали

Все мыши тестировались на ПК с материнской платой Abit BX6 rev. 2.0, процессором Pentium III 600, 128 Мбайтами SDRAM, жестким диском Quantum Fireball EX 12.7 и видеоадаптером Creative Annihilator Pro (GeForce 256 DDR). Перед установкой каждой мыши на жесткий диск инсталлировалась английская версия Windows 98 SE.

Все мыши, кроме Genius NetScroll Optical, подключались к шине USB. Устройство Genius NetScroll Optical подключалось к порту PS/2 с частотой опроса 100 Гц.

Microsoft IntelliMouse Explorer	
Цена	$50
Число кнопок	4 + колесо скроллинга
Интерфейс	USB или PS/2
Версия драйверов	IntelliPoint 3.1
Удобство в играх	3
Удобство в работе	4
Качество драйверов	4
Итоговый рейтинг	4

Создав технологию IntelliEye и впервые внедрив ее в модель IntelliMouse Explorer, Microsoft претендует на новое слово в технологии производства мышей. Дело в том, что IntelliEye позволяет отказаться от движущихся механических частей внутри мыши, заменив их оптикой. Впрочем, эта идея отнюдь не нова. Оптические мыши уже выпускались для ПК и рабочих станций в прошлом, однако популярными так и не стали. Все они могли ползать только по специальным коврикам и отличались меньшим, чем у оптико-механических собратьев разрешением. Технология IntelliEye избавлена от подобных недостатков. Ее основа — небольшой оптический сенсор, снимающий поверхность под мышью 1500 раз в секунду. Встроенный в IntelliMouse Explorer процессор сравнивает полученные камерой изображения, определяя направление и скорость перемещения манипулятора. В результате, новая мышь работоспособна практически на любой поверхности. Сбить ее с толку могут лишь зеркальные (например полированные столы) либо лишенные видимых деталей (стекло) поверхности. В наших тестах IntelliMouse Explorer без проблем работала как на любых ковриках, так и без них, умудряясь выживать даже на черном бархате. Поверхность,

Фактически, износу в этом манипуляторе подвержены только кнопки, поскольку это последние оставшиеся в нем механические компоненты.

снимаемая сенсором IntelliEye, подсвечивается красным светодиодом. Свет от него настолько ярок, что длительное разглядывание луча может повредить зрение. Дабы не травмировать любопытных пользователей, интенсивность источника значительно снижается через секунду после того, как сенсор потеряет из виду поверхность.

Итак, благодаря IntelliEye эта мышь лишена шарика. Как следствие, она не нуждается в коврике, прекрасно работая почти на любой поверхности. Более того, IntelliMouse Explorer избавляет владельца от сомнительного удовольствия периодически вынимать из мыши шарик и очищать ее потроха от накопившейся грязи. Фактически, износу в этом манипуляторе подвержены только кнопки, поскольку это последние оставшиеся в нем механические компоненты.

IntelliMouse Explorer привлекает внимание броским футуристическим дизайном. Мышь цвета металлик с подсвеченной вставкой из полупрозрачного красного пластика легко может оказаться устройством с самой затейливой внешностью на вашем столе.

Инсталляция мыши не вызвала никаких проблем. В принципе, работать с IntelliMouse Explorer можно даже не устанавливая драйверы. В этом случае две дополнительные кнопки мыши будут отведены под функции “Вперед” и “Назад” браузера Internet Explorer, оставаясь недоступными во всех остальных приложениях (в играх в том числе). Драйверы позволяют присвоить “лишним” кнопкам мыши любую из следующих кнопок: Enter, Ctrl, Alt, Shift, Page Up, Page Down, F1—F12. Никаких проблем с запрограммированными клавишами в играх не возникло. Тем, кто любит нагружать мышь максимальным числом функций, обилие дополнительных кнопок придется по вкусу.

Нельзя не отметить внушительные размеры IntelliMouse Explorer. В последнее время габаритные мыши эргономичной формы приобрели популярность. Чаще всего подобные манипуляторы приходится перемещать локтевым суставом и предплечьем, а не запястьем, поскольку ладонь ложится на них целиком. В работе, не требующей особой точности (скажем, в офисных приложениях и в случае навигации в Интернет-браузерах), это действительно удобно, так как запястье практически не устает. Платить за комфорт приходится столь необходимой в шутерах точностью позиционирования, поскольку перемещать габаритные эргономичные мыши (на наш взгляд, их стоит называть слонами) приходится не кистью, а всей рукой. В принципе, IntelliMouse Explorer можно точно позиционировать, положив запястье на стол и двигая мышь лишь кистью руки. Однако выполнить этот фокус смогут лишь пользователи с достаточно большими ладонями, да и запястье будет уставать быстрее из-за большой высоты манипулятора.

Кнопки IntelliMouse Explorer не показались нам безупречными. Правая и левая клавиши в отжатом состоянии имеют достаточно большой бесполезный ход наверх. Две оставшиеся кнопки, лежащие под большим пальцем, тоже вызвали претензии. Первая из них настолько велика, что ее слишком просто нажать по ошибке, а до второй, наоборот, довольно трудно дотянуться. Подчеркнем, что все эти оценки сугубо субъективны. Многие владельцы IntelliMouse Explorer вполне довольны качеством клавиш этой мыши.

Согласно заявлениям Microsoft, технология IntelliEye позволяет добиться исключительной точности позиционирования курсора. В реальности мы так и не смогли обнаружить разницы в разрешающей способности IntelliMouse Explorer и обыкновенных оптико-механических мышей Logitech. Более того, очень быстрые перемещения смущали эту мышь: курсор останавливался или начинал хаотично бегать по экрану. Подчеркнем, что этот неприятный эффект возникал только при очень быстрых и резких движениях. Однако тем, кто любит устанавливать в шутерах небольшую чувствительность (15 и менее в Quake), предпочитая делать развороты резкими и длинными перемещениями мыши, стоит обратить внимание на обыкновенные оптико-механические мыши.

Razer BoomSlang 2000

Цена	**$99**
Число кнопок	**4 + колесо скроллинга**
Интерфейс	**USB или PS/2**
Версия драйверов	**2.0**
Удобство в играх	**5+**
Удобство в работе	**3.5**
Качество драйверов	**5**
Итоговый рейтинг	**5**



Прежде всего стоит разобраться с именем этой весьма необычной мыши. Разработала и произвела этот манипулятор на свет шведская компания Karna, продающая его под торговой маркой Razer. Создатели назвали эту модель BoomSlang в честь южноафриканской ядовитой змеи. Цифра “2000” появилась в названии отнюдь не случайно. Это разрешение мыши, выраженное в точках на дюйм (dpi). Заметим, что разрешение прочих виденных нами мышей составляет всего 400—500 dpi. Таким образом, BoomSlang 2000 обладает в 4-5 раз большей чувствительностью, чем конкуренты. Не скроем, нам было особенно интересно узнать, как этот монстр

ПО СООБЩЕНИЯМ КОМПАНИЙ

Контроллеры также не были забыты Logitech. Компания анонсировала простенький геймпад WingMan Precision Gamepad, оснащенный шестью кнопками и восьмипозиционным переключателем направлений (D-pad). Контроллер подключается к стандартному геймпорту. Его продажи начнутся в июле по цене $10.

Основное же внимание посетителей было уделено другому геймпаду от Logitech — WingMan RumblePad. Изюминка этого контроллера в поддержке обратной связи. “Брыкающиеся” джойстики, рули и мыши мы уже проходили. Пришел черед отбивающихся от рук вибрирующих геймпадов.

Для создания эффектов обратной связи в контроллере спрятаны два электромотора. Приятно отметить, что пад не нуждается в отдельном источнике питания, так как использует шину USB не только для общения с ПК, но и для “кормления” электричеством встроенных двигателей.

RumblePad также оснащен двумя аналоговыми переключателями, регулятором скорости (throttle control), восьмипозиционным переключателем направлений (D-pad) и девятью программируемыми кнопками. Поставки “дрожащего” пада начнутся в августе, однако предварительный заказ можно сделать уже сейчас, заплатив за контроллер $45.

Зоопарк Радовского

ПО СООБЩЕНИЯМ КОМПАНИЙ

Справедливости ради стоит отметить, что Logitech RumblePad не оставался на E3 без конкуренции. Компания Gravis также анонсировала геймпад с обратной связью Xterminator Force. Подключаемый к USB контроллер оснащен восьмипозиционным переключателем направлений (D-pad), а также восемью основными и двумя дополнительными (Start и Select) кнопками. К сожалению, данные о сроках появления Xterminator Force в продаже и его цене пока недоступны.

Также на E3 были представлены две новые модели рулей Logitech: Formula GP и Formula Force GP. Оба контроллера оснащены прорезиненным рулевым колесом, двумя подрулевыми переключателями передач, четырьмя программируемыми клавишами и независимыми педалями газа и тормоза. Контроллер Formula Force GP, подключаемый к USB, отличается от младшего брата поддержкой обратной связи. Formula GP общается с компьютером через обыкновенный геймпорт. Судя по характеристикам, эти рули будут очень похожи на предшественников. Главное отличие новичков — их невысокая цена.

Logitech обещает начать продажи Formula GP и Formula Force GP в июле по $50 и $100 соответственно.

поведет себя в играх. Впрочем, обо всем по порядку.

Из картонной упаковки с подобающей случаю торжественностью были извлечены коврик 3M Precise Mousing Surface и эффектная жестяная коробка с логотипом Razer. Открыв ее, мы обнаружили под толстым слоем черного поролона саму мышь, переходник из USB в PS/2, CD с драйверами и руководство пользователя. Подключение BoomSlang 2000 прошло без проблем. Особо хочется отметить качество и широту настроек драйверов этой мыши. Умное ПО позволяет программировать каждую из пяти кнопок BoomSlang, присваивая ей любую клавишу или даже клавиатурную комбинацию, независимо регулировать чувствительность мыши по осям X и Y, а также указывать частоту дискретизации порта PS/2 (только при подключении мыши через этот порт). Кроме того, драйвер позволяет не выходя из игры "на лету" изменять чувствительность мыши. Для этого нужно просто вращать ее колесо, нажав одну из боковых кнопок. Итак, BoomSlang 2000 по праву может гордиться лучшими драйверами среди всех известных нам мышей.

Прежде чем приступить к описанию самой мыши, скажем несколько лестных слов в адрес поставляемого с ней коврика. 3M Precise Mousing Surface — безусловно, лучшая "подстилка" для мыши среди всех виденных нами. Благодаря специально разработанной поверхности, этот тончайший коврик оказывает минимальное сопротивление движению мыши, не позволяя при этом проскальзывать ее шарику. К сожалению, найти этот коврик в московских магазинах нам так и не удалось. Позвонив в представительство 3M, мы выяснили, что из-за высокой цены (около $12) Precise Mousing Surface не поставляются в Россию. Жаль, очень жаль.

Первый опыт общения с этой мышью принес разочарования. При повседневной работе в Windows BoomSlang 2000 был определенно менее комфортен, чем конкуренты от Microsoft и Logitech. Мышь лежала в руке довольно нескладно, узенькое, часто выскальзывающее из-под пальца колесо оказалось чрезмерно жестким, а гигантские левая и правая кнопки нажимались слишком легко. Заметим, что великолепная чувствительность этого "грызуна" проявилась сразу: мы впервые держали в руках мышь, работать с которой при максимальной скорости практически невозможно. Подчеркнем, что курсор сохраняет плавность движения даже при таких установках, однако быстро попасть в крохотные элементы интерфейса Windows, передвигая мышь на доли миллиметра, довольно трудно.



Первые минуты игры с BoomSlang 2000 также не принесли великой радости из-за не слишком эргономичной формы испытуемого. Однако по мере привыкания начинаешь понимать, что эту мышь нужно держать иначе. Трудно утерпеть от цитирования счастливого обладателя BoomSlang 2000 доктора шутинговых наук Г-на ПэЖэ: "Удачный дизайн и эргономика не только удобны, они реально учат правильно держать такую мышь. Сначала держишь ее как обычную, обхватывая рукой, а потом рука сползает, сползает и оказывается на столе, держа мышь кончиками пальцев! Черт возьми, ЭТУ МЫШЬ НЕ НАДО ПОДНИМАТЬ СО СТОЛА! Вернее, конечно, надо, как и любую другую, но настолько редко (из-за разрешения), что это не замечается".



Таким образом, BoomSlang 2000 не стоит хватать ладонью, двигая ее всей рукой. Вместо этого нужно управлять ей одними пальцами, нежно взяв за, просим прощения, округлый зад. Дабы сделать столь нестандартную хватку еще удобнее, разработчики сместили шарик из центра мыши в ее лучшую (заднюю) половину. Жаль только, что, держа мышь подобным образом, дотянуться до ее колеса практически невозможно, да и боковые кнопки достаются нелегко.

Вняв советам охотника на мамонтов и динозавров и немного освоившись, мы пришли в восторг от игры с BoomSlang 2000. Благодаря беспрецедентной чувствительности, мышь позволяла постоянно держать в прицеле бегущих фрагов, неторопливо ос-

танавливая их точным выстрелом из рэйлгана в глаз (дабы не портить скины). Ничего подобного ни одна другая мышь не умеет! Возникло подспудное ощущение, что BoomSlang 2000 открыл в Quake еще одно измерение, позволяющее спокойно следить за происходящим вокруг тебя, при необходимости реагируя быстро (но неторопливо!) и адекватно.

Где можно купить это чудо? Увы, в наших весях практически нигде. BoomSlang 2000 и его младший брат BoomSlang 1000 (разрешение 1000 dpi, цена $69) не продаются в магазинах родины. “Зверей” можно заказать только на веб-сайте www.razerzone.com, причем пересылать мышь на просторы бывшего СССР распространители отказываются. Финляндия — самая близкая к нам страна, в которую производители готовы выслать BoomSlang.

Итог. Эта мышь не для работы. Для ежедневного ползанья по Windows мы бы предпочли MouseMan Wheel или Genius NetScroll Optical. BoomSlang 2000 нужен тем, кто не перестал заботиться о пополнении своей обширной коллекции фрагов и готов повозиться с освоением новой и весьма нестандартной мыши. Дорого? Да, недешево. Идеальное оружие никогда не достается легко.

Logitech WingMan Gaming Mouse	
Цена	**$38**
Число кнопок	**3**
Интерфейс	**USB или PS/2**
Версия драйверов	**MouseWare 9.0**
Удобство в играх	**4.5**
Удобство в работе	**3.5**
Качество драйверов	**4.5**
Итоговый рейтинг	**4**

Выведенный крупными буквами на коробке этой мыши лозунг “Up to 5 times faster than other mice” (в пять раз быстрее остальных мышей) сразу привлек наше внимание. Нам было особенно интересно проверить, удалось ли Logitech создать мышь с экстремальным разрешением...

Однако прежде разберемся с комплектом поставки. В многообещающей коробке кроме самой мыши находились: переходник из USB в PS/2, CD с драйверами, руководство пользователя и диск с полной версией игры Shogo: Mobile Armor Division.

Первый же взгляд на эту мышь вызвал смутные воспоминания: где-то когда-то мы видели нечто подобное. Действительно, внешне WingMan Gaming Mouse идентична некогда популярной модели MouseMan 96,

ПО СООБЩЕНИЯМ КОМПАНИЙ

AMD ОБНОВЛЯЕТ ATHLON И ПОКУШАЕТСЯ НА CELERON

5 июня корпорация AMD анонсировала новые процессоры Athlon с тактовыми частотами 750, 800, 850, 900, 950 МГц и 1 ГГц.

От предшественников эти ЦП отличаются прежде всего новым ядром (кодовое название Thunderbird) с интегрированными 256 килобайтами полноскоростного (работающим с процессором на одной частоте) кэша второго уровня. Напомним, что предыдущие версии Athlon оснащаются 512 килобайтами

S

ПО СООБЩЕНИЯМ КОМПАНИЙ

внешнего L2-кэша, работающим на 1/2, 2/5 или 1/3 частоты процессора. Таким образом, Thunderbird имеет вдвое меньший, зато значительно более быстрый кэш второго уровня. Аналогичные изменения в октябре прошлого года претерпело ядро Pentium III.

Так как весь L2-кэш у Thunderbird заключен не во внешних микросхемах, а на одном кристалле с ядром, эти процессоры более не нуждаются в дорогостоящей печатной плате с разъемом Slot A. Подавляющее большинство новых Athlon будет устанавливаться не в слот, а в более дешевое гнездо Socket A. Слотовые версии Thunderbird выпускаются небольшими партиями и напрямую продаются производителям ПК, поэтому в розничной продаже эти процессоры, вероятнее всего, встречаться почти не будут. Напомним, что процессоры Pentium III также постепенно переселяются из Slot 1 в гнездо Socket 370. Intel, правда, не торопит этот процесс, выпуская мощные Pentium III в обоих конструктивах.

Внешне Socket A напоминает Socket 370, хотя и отличается большим (462 против 370) числом контактов. Вполне естественно, что новое гнездо несовместимо со всеми прежними ЦП AMD и Intel. К сожалению, установить Thunderbird в старую материнскую плату можно также далеко не всегда. Прежде всего пока неясно, будут ли выпускаться адаптеры, позволяющие устанавливать процессоры для Socket A в разъем Slot A. Кроме того, даже редкие Thunder- S



снятой с производства несколько лет назад. Однако, согласно заявлениям инженеров Logitech, начинка новой мыши существенно отличается от потрохов предшественницы. По их словам, WingMan Gaming Mouse оснащена совершенно иной электроникой и модифицированной механикой. Пытаясь проверить эти утверждения, мы сравнили эту мышь с оригинальной MouseMan 96, исправно ползающей в нашей лаборатории уже третий год кряду. Никаких ощутимых различий между этими устройствами обнаружить так и не удалось. Увы, разрешение WingMan Gaming Mouse было стандартным, и конкурировать по точности с Razer BoomSlang 2000 это устройство было явно не в состоянии. Заметим, что OEM-версию оригинальной MouseMan 96 сегодня можно купить всего за $15.

Что же имели в виду маркетологи из Logitech, обещая нам радикальное повышение скорости? Внимательно изучив пресс-релизы компании, мы выяснили, что WingMan Gaming Mouse стала первой мышью, в драйверах которых предусмотрена возможность настройки частоты опроса порта PS/2. Заметим, что утилита PS2Rate заслужила популярность задолго до рождения этого манипулятора...

От прочих участвовавших в этом забеге мышей WingMan Gaming Mouse отличалась малой длиной. Таким образом, положить на этот манипулятор всю ладонь смогут лишь пользователи с очень небольшими руками. Всем остальным придется положить запястье на стол, передвигая мышь одними пальцами. Таким образом, форма WingMan Gaming Mouse очень хорошо подходит для точного прицеливания.

Так как колесо сколлинга, на наш взгляд, полезно в играх гораздо меньше, чем при навигации в Интернете, ругать эту мышь за его отсутствие мы не решились. Вполне вероятно, что средняя кнопка покажется вам более удобной, чем заменяющее ее колесо. В частности, представители Logitech утверждают, что в адрес фирмы пришло немало писем с благодарностями за отсутствие колеса у WingMan Gaming Mouse.

Итог. WingMan Gaming Mouse — добротная мышь от именитого производителя с проверенным временем дизайном. Рекомендуем обратить на нее внимание тем, кто не нуждается в колесе скроллинга.

Genius NetScroll Optical

Цена	$33
Число кнопок	4 + колесо скроллинга
Интерфейс	PS/2
Версия драйверов	4.15.00
Удобство в играх	**3.5**
Удобство в работе	**4.5**
Качество драйверов	**3**
Итоговый рейтинг	**4**



С IntelliMouse Explorer эту мышь роднит не только обилие кнопок, но и общий принцип работы. В NetScroll Optical также встроен оптический сенсор, снимающий поверхность под манипулятором 1500 раз в секунду, и процессор, анализирующий полученные снимки. Эта мышь также не нуждается в чистке и непритязательна к рабочей поверхности, как и IntelliMouse Explorer.

Нам достался вариант NetScroll Optical, подключаемый к порту PS/2. Выпускаются также комбинированная (USB и PS/2) и USB-версии этого манипулятора. Мышь комплектовалась руководством пользователя и дискетой с драйвером.

При тестировании мы использовали более новый драйвер, обнаруженный на официальном сайте компании KYE Systems (www.geniusnet.com.tw). После запуска EXE-файл неожиданно сообщил нам, что он создан при помощи нелицензированной версии архиватора WinZip Self-Extractor, поэтому его распространение является нарушением американского авторского права и международных договоров. Торжественно поклявшись ни за что не распространять этот драйвер на первой попав-

Увы, разрешение WingMan Gaming Mouse было стандартным, и конкурировать по точности с Razer BoomSlang 2000 это устройство было явно не в состоянии.



шейся под руку конституции, мы нажали OK. После чего архив лишь попросил выбрать временный каталог и молча распаковался в него. Признаемся, столь негигиеничного отношения к авторским правам мы еще не встречали.

Подключение мыши и установка драйверов не принесли проблем. Лишь “хвост” NetScroll Optical показался нам коротковатым (его длина 137 см). Драйверы этой мыши позволяли программировать кнопки, но огорчили отсутствием настроек ускорения. К сожалению, использовать все кнопки NetScroll Optical в играх нам так и не удалось. Дело в том, что приложения Windows не догадываются о существовании мышей с четырьмя и более кнопками. Поэтому задействовать дополнительные кнопки можно лишь присвоив им какую-нибудь клавишу (запрограммировать их с помощью драйвера мыши). Например, четвертую кнопку можно использовать для прыжков в Quake, присвоив ей “пробел”. И все было бы хорошо, только игры, к сожалению, игнорировали запрограммированные драйверами Genius кнопки, хотя остальные приложения Windows воспринимали их нормально. Скорее всего, проблема в несовместимости драйверов этой мыши с DirectInput (компонент DirectX, ответственный за общение с устройствами ввода). Надеемся, что эта неприятная оплошность будет исправлена в ближайшее время.

В тестах мышь произвела на нас вполне благоприятное впечатление. Хотя по длине этот манипулятор почти равен IntelliMouse Explorer и MouseMan Wheel, по высоте он оказался примерно на сантиметр ниже конкурентов, поэтому в играх, как нам показалось, он чуть более удобен. Жаль только, что неприязнь IntelliMouse Explorer к очень быстрым перемещениям свойственна и этой мыши. Вероятно, эту детскую болезнь технологии можно вылечить, заставив мышь анализировать поверхность под “брюхом” значительно чаще, чем 1500 раз в секунду.

К клавишам NetScroll Optical претензий никаких не возникло: левая и правая кнопки срабатывали четко и предсказуемо (хотя и чуть более громко, чем клавиши прочих мышей), боковые кнопки легко нащупывались большим пальцем и были достаточно упруги для того, чтобы сопротивляться случайному нажатию. Мышь отличилась также колесом с самым мяг-

ПО СООБЩЕНИЯМ КОМПАНИЙ

bird в слотовом исполнении смогут работать отнюдь не во всех современных материнских платах для Athlon. Дело в том, что новые процессоры совместимы только с платами на чипсете AMD 750. VIA KX133 (недавно появившийся, но уже довольно популярный чипсет для Slot A) официально несовместим с Thunderbird. Специально для новых процессоров компания VIA анонсировала новый чипсет KT133, поддерживающий все версии Athlon. Если вы планируете покупку системы на базе Athlon, не стоит выбирать материнскую плату на устаревшем KX133.

Несколько слов о производительности нового ЦП. Согласно опубликованным в Интернете предварительным тестам, при рав-

Зоопарк Радовского

ПО СООБЩЕНИЯМ КОМПАНИЙ

ной тактовой частоте процессоры Athlon с ядром Thunderbird опережают старые Athlon на 4-10%. Такое преимущество трудно назвать впечатляющим, поэтому апгрейд классического Athlon на Thunderbird с аналогичной или незначительно более высокой тактовой частотой едва ли имеет смысл. С другой стороны, AMD продает старые и новые Athlon по одной и той же цене. Поэтому, покупая систему на базе этих ЦП, стоит позаботиться о том, чтобы в нее был установлен Thunderbird.

Одновременно с анонсом Thunderbird было объявлено о начале продаж производителям ПК нового процессора AMD Duron. Хотя официально эти ЦП пока не анонсированы (презентация Duron состоится после отправки этого номера в печать), их характеристики уже известны. Цель Duron — потеснить Celeron с рынка дешевых процессоров. По предварительным данным, эти ЦП построены на базе ядра Thunderbird и устанавливаются в гнездо Socket A, однако оснащены лишь 64 килобайтами кэша второго уровня. Ожидается, что по производительности Duron будут лишь незначительно (не более чем на 10%) уступать классическим Athlon.

Новые Athlon 750, 800, 850, 900, 950 и 1 ГГц в партиях от 1000 штук стоят $319, $359, $507, $589, $759 и $990 соответственно. Duron 600, 650 и 700 в партиях от 1000 штук будут стоить $112, $154 и $192 соответственно.

ким ходом, очень удобным для скроллинга страниц, но практически непригодным для переключения... правильно, оружия.

Logitech MouseMan Wheel

Цена	**$41**
Число кнопок	**3 + колесо скроллинга**
Интерфейс	**USB или PS/2**
Версия драйверов	**MouseWare 9.0**
Удобство в играх	**4**
Удобство в работе	**5**
Качество драйверов	**4.5**
Итоговый рейтинг	**4.5**



Самая дорогая из "хвостатых" мышей Logitech отличается от младших братьев солидными габаритами и наличием как трех кнопок, так и колеса скроллинга. Компания выпускает унифицированные драйверы для всех своих мышей и трекболов, позволяющие регулировать частоту опроса порта PS/2 не только для WingMan Gaming Mouse, но и для любой другой подключенной к этой шине мыши. Впрочем, нам эта функция не пригодилось, поскольку MouseMan Wheel мы подсоединяли к USB. Остальные возможности драйверов довольно стандартны: настройка скорости и ускорения мыши, а также программирование ее кнопок.

На наш взгляд, MouseMan Wheel идеально приспособлена для повседневной работы в Windows и навигации в Интернете: рука покоится на большом горбе этой мыши, все кнопки манипулятора работают превосходно. Жаль, что в играх эта мышь оказалась не столь хороша: двигать такого мастодонта одними пальцами, положив запястье на стол, было не очень удобно. Впрочем, многие юннаты, обожающие крупных грызунов, могут не согласиться с этим, сугубо субъективным, мнением.





Леня "Заведующий всем" Федоров (кажется, все еще "Аукцыон" — тот, что во Францыи) — любимый музыкант всех приличных людей доброй воли этой Галактики.

Итог. Logitech MouseMan Wheel будет превосходным выбором для тех, кто предпочитает играть и работать с большими мышами.

Спасибо!

Редакция Game.EXE выражает благодарность фирмам, предоставившим для тестирования мыши:

Alion	795-0695
IPLabs	728-4101
"Бюрократ"	745-5511

Отдельная благодарность Господину ПэЖэ (pg@game-exe.ru), нашедшему мужество расстаться с личным Razer BoomSlang 2000 на время тестирования и оказавшему огромную помощь в подготовке этого обзора.

Николай **РАДОВСКИЙ**

Ежеквартальная ночная газета технической интеллигенции города Радовский (и других приличных городов России)

ВЕЧЕРНИЙ РАДОВСКИЙ

Издание очень акционерного общества **"Концерн "The Game.UCHU Journal"**

Председатель совета директоров **Дмитрий Эм**
Председатель правления **Игорь И**

Главный редактор **Николай Эр**
Главная редакция:
Николай **Чеширский**, Иван и Мыкола **Эр**, Елена **Камчатская**
Дизайн Сергея **Ветрова** (при участии Гамлета **Маркаряна** и Дениса **Гусакова**)
Запуск газеты в 2000 г. Игоря **И**

Редакционный совет газеты "Вечерний Радовский":
Билл **Гейтс**
Стив **Джобс**
Дэвид **Линч**
Марк **Нофлер**
Том **Хэнкс**
Джон **Кармак**
Сандра **Буллок**
Торвальд **Линус**
Джон **Апдайк**
Пол **Маккартни**

Газета зарегистрирована по месту регистрации, рег. # 46283

Материалы, помеченные знаком R, публикуются на правах рекламы. Ответственность за содержание рекламной информации несет рекламодатель. Материалы, помеченные знаком PR, являются официальными пресс-релизами компаний.

Адрес редакции: 117419, г. Радовский (бывш. Москва), 2-й Рощинский проезд, 8, 2-й этаж белого дома, находящегося во дворе высокого дома (стекло-бетон) с цоколем. Телефон: **232-2261**. Распространение — **232-2165**. Реклама — **232-2263**.

Распространяется в Радовском, Москве и в областях — Радовской, Московской, Харьковской, Ереванской, Одинцовской, а также на полуострове Юкатан.

Газета распространяется в самолетах и вертолетах очень многих весьма хорошо известных авиакомпаний мира, а также на всех внутренних линиях компании **"Radovsky Airways"**

Электронная версия: **www.game-exe.ru**
Информация: **Game-Информбюро России.** Иллюстрации: фотослужба концерна **"The Game.UCHU Journal"**

Объм х п.л. Газета отпечатана в Acta Print, Oy (Finland). Тираж нешуточный. Заказ — заказ. Подписание по графику 11.06. Номер подписан 12.06.
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 14 15 16